

NOUVEAU

GUIDE de TOUS les JEUX VIDEO

de

Generation

GENERATION 4 :

Le magazine des
nouvelles
machines

AMIGA ATARI ST
NINTENDO SEGA

UNE CONSOLE...
OU UN ORDINATEUR ?

PLUS DE
250 JEUX
AU CRIBLE



M 4681 - 1 S - 35,00 F



9792665103006 00016

SPECIAL - N° 1 - 35 FR\$

ATARI
AMIGA
NINTENDO
SEGA

AMIGA 500. POUR DÉLIRER

UCOB AUTOMNE
STAND 1 BC 1280/1285

LE PHÉNOMÈNE!

Un phénomène qui déclenche la stupeur admirative par sa puissance et ses possibilités et qui deviendra vite le compagnon de toutes vos fêtes et de toutes vos réussites quotidiennes.

Une unité centrale puissante

- Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512 Ko standard extensible
- Mo interne, BMo externe • Mémoire ROM: 256 Ko • Lecteur de disquettes 3" 1/2

3 circuits spécifiques pour délirer en images et en musique

- **Daphné**: graphique/animation
 - coprocesseur graphique; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
- **Agnès**: gestion vidéo
 - 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512)
 - 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles
 - mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran
- **Portia**: entrées/sorties
 - synthétiseur incorporé; contrôle de ports séries/clavier/son
 - 4 voies sonores/sortie stéréo; 9 octaves

Avec **AMIGA 500**, c'est la fête non stop. De nombreux logiciels de jeux sont à votre disposition.

AMIGA 500 bénéficie de la technologie **COMMODORE**, une technologie "pro", même pour délirer. C'est tout dire... Son prix: 4725 F TTC (sans moniteur).



Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR
LES PROFESSIONNELS

16 32 DIFFUSION

5/5, RUE DE SOLFERINO
92100 BOULOGNE

TELEPHONE
(1) 46 81 55 15

**POUR VOS VENTES
DE FIN D'ANNEE**

sur ATARI ST et AMIGA

**LES GRANDS NOMS SONT
CHEZ LE SPECIALISTE
DES MICRO ORDINATEURS
16/32 BITS**

EIDERSOFT
UPGRADE
HYBRID ARTS
LORICIELS
META COMCO
MIGRAPH
GST

ANTIC SOFTWARE
KUMA
EPYX
U.S. GOI
RAINBIH
FTL
S.S.I

PSYGNOSIS
DATABYTE
KHILKHORE
AEGIS
ACTIVISION
DITEK
CUMANA

ELECTRONIC ARTS
CRODEAL
ERRA ON LINE
BLOGIC
CROPROSE
ODERBUND
NDSCAPE



EDITORIAL

Les jeux vidéo sont destinés à rester une composante fondamentale des loisirs personnels dans les années à venir. Leur explosion soudaine au début des années 80 les a propulsés sur le devant de l'actualité et une industrie est née et a grossi sur un rythme que peu d'autres secteurs peuvent se vanter d'avoir connu. Trop vite, peut-être, puisqu'après la vague, le reflux est arrivé, laissant sur le carreau un certain nombre de sociétés, quelques fois prestigieuses. Les Cassandres ont eu tôt fait de prédire la mort de cette activité. Mais ceux qui, comme nous, travaillent dans ce secteur depuis ses débuts savent que même les plus mauvaises années, il se vend plus de deux millions de consoles de jeux et autant de micro-ordinateurs.

La rentrée 1987 promet d'être la saison la plus excitante depuis longtemps. L'arrivée de deux nouveaux compétiteurs prestigieux, SEGA et NINTENDO, sur le marché des consoles et l'accroissement considérable du nombre de jeux disponibles sur l'AMIGA et l'ATARI ST font que le choix, pour l'amateur de jeux sophistiqués, va être plus difficile que jamais.

CE GUIDE A ETE REALISE POUR VOUS AIDER A FAIRE CE CHOIX.

Tous les jeux importants des quatre meilleures machines du moment ont été analysés, photos à l'appui, pour vous permettre de choisir votre machine en fonction de vos goûts. Un dossier spécial vous explique également les autres activités auxquelles vous pouvez vous livrer avec un micro-ordinateur. Alors cet hiver, pour jouer, MICRO ou CONSOLE de JEU ?

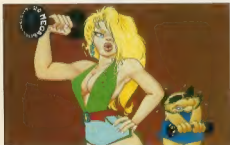
ATARI ou AMIGA, NINTENDO ou SEGA ?

La réponse, si nous avons atteint notre but, est dans les pages qui suivent.

JEUX D'ACTION Page 6



JEUX DE SPORTS Page 28



JEUX DE SIMULATION Page 86



CONSOLE ou ORDINATEUR Page 48

La Console NINTENDO
Page 62

L'ordinateur ATARI ST
Page 68

JEUX D' AVENTURE Page 94



JEUX EDUCATIFS Page 114



JEUX DE SOCIÉTÉ Page 122

CONVENTIONS

Afin d'éviter des redites fastidieuses, nous avons volontairement abrégé un certain nombre de mots ou titres qui apparaissent dans l'analyse de chaque jeu.

Les indications qui suivent doivent vous permettre de vous y retrouver.

A côté des titres et sous les photos des jeux, l'on a indiqué la(les) machine(s) sur la(les)quelle(s) ils fonctionnent, leurs éditeurs, et le nombre de joueurs possibles. Notre longue période de mise en vente implique que certains d'entre eux, disponibles sur une seule machine à l'heure où nous écrivons, pourront l'être sur plusieurs au moment où vous nous lirez. Nous vous tiendrons informés de ces évolutions dans les prochains numéros de GENERATION 4. Ne les manquez pas!

Les notes qui suivent les textes sont toutes portées sur un maximum de 100 et sont suivies, en rappel, de l'abréviation de la ou des machines concernées. GRAPHISME inclut l'animation; SONORITÉ mélange musique et bruitage; INTERET donne une valeur globale à l'ensemble. Pour les jeux d'aventure, des notions différentes, en plus, font apparaître les valeurs du SCENARIO (qualité de l'histoire mise en scène), et des COMMANDES mises à votre disposition pour jouer. Valeurs, elles aussi, notées sur 100. Enfin la difficulté, primordiale dans le jeu d'aventure a été notée en 3 catégories: F pour facile, M pour moyen, D pour difficile.

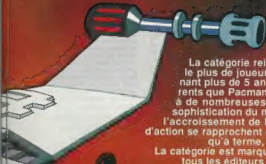
Directeur de la publication et rédacteur en chef: Godelroy GIUDICELLI; Ont collaboré à ce numéro: Nicole Lambert, Florence Nivelet, Yann Malet, Stéphane Lavoisier, Robert Franchi, Betty Franchi, Marc Djen, Michael Spornouch.
Le logo de Génération 4 a été réalisé sur STAD pour ATARI et terminé et mis en couleur sur DIGIPAIN pour AMIGA par J.C. Berthet et Marc Djen.
Les illustrations couleurs, titres de rubriques, sont de Bruno Balamy. L'ordinateur qui trône est de Laurent Gandon. Les dessins sont de Bruno Balamy et CLAVAUT. La photo de couverture est issue d'un jeu qui s'appelle TESTDRIVE attendu, non sans impatience, pour la fin de l'année.
GENERATION 4 est édité par PRESSOMAG, SARL de presse au capital de 2000 francs, 210, rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS. Dépôt légal 4ème trimestre 1987. Tarif de l'abonnement 250 francs (11 numéros) pour la France et l'Europe.
Par avion: 310 francs pour l'Europe et 360 francs pour les DOM TOM et le reste du monde.

Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite sans autorisation. L'envoi de lettres, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné. Imprimé en France. Facsim - SGL - Aulnay sous bois. Photogravure S.O.S. - 75019. Expression graphique - Robin - 75010. Photogravure et transcodage: Incidences - 75019.

Publicité: Antoine "Doux-Doux" Hermel (1) 42 49 55 23.



ACTION





La catégorie reine ! Celle qui de la console au micro attire le plus de joueurs. Partie de Space Invaders, il y a maintenant plus de 5 ans, elle a engendré des thèmes aussi différents que Pacman ou Donkey Kong donnant ainsi naissance à de nombreuses sous-familles. Au fur et à mesure de la sophistication du matériel, de la rapidité de l'animation et de l'accroissement de la résolution couleur disponible, les jeux d'action se rapprochent des jeux de simulation et on peut imaginer qu'à terme, ces deux familles n'en feront plus qu'une.

La catégorie est marquée actuellement par un regain d'intérêt de tous les éditeurs de logiciels sur les jeux d'arcade, c'est-à-dire ceux que l'on voit dans les cafés et les salles de jeux. Une tendance se dessine nettement qui privilégie la reprise d'un succès d'arcade, plutôt que la création ex nihilo d'un nouveau thème ou d'un nouveau scénario.

C'est ainsi qu'Activision, une des sociétés qui a apporté au jeu vidéo le plus de concepts originaux (Little Computer People, Hacker, Portal...)

se tourne désormais résolument vers la transcription de succès d'Arcade.

Mais, allons-nous nous en plaindre ?



B. BELLAMY 87-



GOLDRUNNER

Vici un soft très très original. C'est encore un jeu du type XEVIOUS, du style je tire sur tout ce qui bouge. Le but du jeu est comme vous savez archiconnu. Mais ce jeu est parfaitement réalisé. Les décors que votre vaisseau survole sont d'une finesse époustouflante et que dire de la rapidité du scrolling : ça DECOIFFE !!! Adorez-vous à votre joystick. Ce jeu est à la fois magnifique et difficile, trop difficile. Je remettrai un prix d'adresse à celui ou celle (???) qui finira

90am 90st :GRAPHISME
82am 82st :SONORITE
85am 85st :INTERET

Amiga / ST SYSTEME
Microdual EDITEUR
1/2 JOUEURS
ST Loricels
1/2

tous les tableaux. Le but est de détruire la base, les ennemis, et de préserver votre vaisseau en état de marche. Mais tout ceci se révèle bien ardu. Les bases sont constituées d'une multitude d'éléments (BLOCKAUS, CRANES, TETES). Les vagues de vaisseaux ennemis sont extrêmement agressives. Méfiez-vous aussi des crachs contre les blockaus indestructibles. La musique et la synthèse vocale confèrent à ce jeu son ambiance totalement ARCADE. C'est un Must pour tous les fans d'ACTION avec un grand A.



QUASAR

lité, les vaisseaux auraient fait les beaux jours de la console VCS, l'animation est fluide mais les vagues ennemies semblent se déplacer sans se préoccuper de notre présence. Le son est indigne du ST. Ce jeu n'a rien apporté au ST, ni aux programmeurs (qui avaient déjà fait un programme ressemblant), ni à l'éditeur (vu le succès remporté par ce produit). Peut-il apporter quelque chose au joueur ? J'en doute !

GRAPHISME: 40st
SONORITE: 20st
INTERET: 20st

A bord de votre starfighter, vous devez détruire le Q.G. Ennemi. Pour atteindre votre but, il vous faudra d'abord détruire l'armée adverse ainsi que les bases de lancement. Dans la série « De Galaxie à Xevious », voici QUASAR ; et dans la série « J'amortis mes routines », voici Massaleur Decroix et Garofalo des créateurs de Quasar, mais aussi de Trifide et d'Altair. Que dire d'un tel jeu : qu'il en existe pas moins d'une quinzaine dans ce style, et que celui-ci est parmi les plus mauvais. Les fonds (copiés d'un jeu d'arcade) sont de bonne qua-



ALTIR

ALTIR fait partie de la catégorie des jeux d'espaces à scrolling vertical déjà très nombreux sur ST. Le jeu débute par une assez bonne page de présentation agrémentée d'une musique mal digitalisée qui devient assourdissante à la longue. Le jeu ne se déroule pas sur l'écran entier mais dans un cadre. Cela n'est pas gênant mais a part le fait que les contours du cadre sont occupés par des écritures de mauvaise qualité. Vous dirigez un petit vaisseau devant détruire toutes les bases

68st :GRAPHISME
36st :SONORITE
70st :INTERET

ST SYSTEME
Etre Informatique EDITEUR
1/2 JOUEURS
Amiga Anco
1/2

au sol et éviter les tirs ennemis. Le scrolling est fluide même s'il n'est pas extrêmement rapide. En revanche, les bruitages sont stressants et abrutissants. En particulier le bruit du moteur qui est affreux. Coté graphismes, les bases et ses composantes possèdent un certain relief mais ne sont pourtant pas au niveau des bases de GOLDRUNNER. Notons le caractère narcissique des programmeurs qui ont incrusté leur initiales sur le sol de certaines bases. Le jeu est un assez bon jeu de tir. Il est toutefois très difficile d'accéder aux niveaux supérieurs. Je le conseille donc tout particulièrement aux cracks possédant de bons réflexes.



SWOOPER

Si Swooper est un remake du bon vieux « Space Invaders », son auteur a su lui ajouter quelques originalités. Le premier niveau commence par la célèbre invasion d'Aliens, mais

dès qu'un monstre est touché, il se transforme en mur ; donc, plus question de tirer comme un forcené, car ça fait boomboom ! Une fois l'écran vidé, on passe à la phase Bonus, où il faut se faufiler entre d'énormes météorites pour secourir des astronautes en perdition. Le jeu se poursuit avec des tableaux de difficulté croissante (boules de feu, nuages mortels...). On varie sans doute mieux sur Amiga, mais Swooper fera pencher les fatigués du genre.

GRAPHISME: 63am
SONORITE: 73am
INTERET: 60am





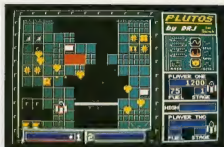
MILLIPEDE

Votre jardin est pris d'assaut par des mille-pattes géants, accompagnés de nuées d'insectes. Votre mission est de défendre votre territoire contre ces insectes nuisibles. Pour arriver à vos fins, une seule solution, tirer à vue. Encore un jeu magique dont on ne se lasse pas. Très bien réalisé par les programmeurs du groupe Mongrois

75st :GRAPHISME
65st :SONORITE
80st :INTERET

ST SYSTEME ST
Atari EDITEUR Microvalue
1/2 JOUEURS 1

Andromède, nous bénéficions ici de la meilleure version de ce jeu. Les insectes dégringolent à une vitesse vertigineuse du haut de l'écran. Dans votre zone de combat située à l'opposé vous devez vous déplacer vite et tirer. Aucun temps mort n'est permis. Tout ce qui bouge doit être détruit, et croyez moi ça grouille de tous côtés. Les animations sont parfaites, les couleurs bien choisies, les sons vous installent dans un climat proche de celui des salles d'arcades. Vous aimez tirer ? Inutile de vous en priver, cet excellent jeu de tir n'a pas pris une ride.



PLUTOS

sont quelconques, mais n'affectent cependant pas le côté distrayant du jeu. Le prix n'est pas très élevé, alors si vous aimez l'espace et l'action, achetez ce logiciel.

GRAPHISME: 68st
SONORITE: 50st
INTERET: 68st

Plutos est un jeu très banal dans sa conception. Il vient grossir les rangs déjà surpeuplés des jeux spatiaux à scrolling vertical sur ST. Des hordes de kamikaze ennemis se ruent sur votre vaisseau. Vos seules armes sont un laser et votre adresse. N'oubliez pas de reprendre du fuel de temps en temps, sinon le jeu se terminera rapidement. Les pièges qui vous attendent sont nombreux, variés et cruels. Les graphismes des vaisseaux ainsi que les décors sont dans l'ensemble réussis. L'action est rapide, le scrolling de bonne qualité. Les bruitages



XEVIOUS

XEVIOUS, jeu d'arcade de type espace Invaders à scrolling vertical a engendré une multitude de jeux similaires. Sur le ST, on peut dire que ce genre de jeu ne manque vraiment pas. Xevious le vrai est venu s'ajouter à ceux déjà existants. Il n'apporte malheureusement pour lui rien de bien nouveau. On espère en chargeant le jeu que l'on va retrouver les mêmes sensations qu'avec l'arcade. Mais on s'aperçoit bien vite que la rapidité n'est pas à la hauteur de nos espérances. C'est tout à fait

66st :GRAPHISME
66st :SONORITE
62st :INTERET

ST SYSTEME ST
US Gold EDITEUR Paradox
1/2 JOUEURS 1/2

regrettable d'autant que le jeu est plutôt assez réussi graphiquement. Nous dirons plutôt que les vaisseaux et autres aprires qui vous attaquent sont très fidèles à l'arcade. Les paysages manquent de relief et ne présentent pas assez de changements. On retrouve, trop souvent le même type de décor à peu de choses près. XEVIOUS aurait pu, avec une maniabilité et une rapidité plus grande, surclasser ses concurrents. Il n'en est pourtant rien. Les programmeurs auraient pu -auraient dû- prévoir une option de jeu à la souris. Les bruitages sont moyens. Le jeu plaira néanmoins aux amoureux de l'action.



FIREBLASTER

et forment des compositions spécialement étudiées pour vous vaincre. Soyez rapide, et surtout ne manquez pas le double tir quand il se présente à vous. Il sera par moment indéniable. Les bruitages sont très moyens. En revanche si vous branchez votre ST à un synthé par la prise midi vous serez agréablement surpris. FIREBLASTER est donc un jeu de TAC-TAC BOUM-BOUM qui vient augmenter la ludothèque du ST déjà bien fournie dans le domaine.

GRAPHISME: 53st
SONORITE: 68st
INTERET: 55st



HADES NEBULA

Les jeux de l'espace à scrolling vertical sont monnaie courante sur l'Atari ST, HADES NEBULA ne surpasse pas ses petits frères dans le domaine de l'originalité. Vous survolez une planète ennemie qu'il vous faut détruire. Des engins au sol vous bombardent et compliquent votre tâche au maximum. Le scrolling vertical est fluide. Les

79st : GRAPHISME
70st : SONORITE
78st : INTERET

ST Amiga
Nexus Kingsoft
1 JOUEURS 1

planètes, les vaisseaux ennemis, et les engins au sol sont très beaux. La qualité générale est bonne malgré une grande difficulté pour atteindre le but tant espéré : détruire le vaisseau amiral. Il est surprenant pour un tel jeu de ne pas entendre de bruitage mais une musique continue. Fort heureusement elle n'est pas désagréable.

Après avoir détruit une planète vous devrez franchir un champ de météorites. Je vous souhaite à ce sujet beaucoup de plaisir. Ce jeu est un bon jeu de l'espace, qui plaira aux aficionados de galaxien et autres XEVIUS.



PHALANX

d'entraînement ! Vous avez cinq vaisseaux au départ, et si vous vous débrouillez bien, vous en obtiendrez d'autres en cours de partie.

Phalanx bénéficie de bons bruitages. Les 23 niveaux proposés sont assez répétitifs. Un bon point pour les High-scores qui s'enregistrent, ce qui donne envie de mieux faire. Jeu proche des Space Invaders, réservé aux fans du tir.

GRAPHISME : 67am
SONORITE : 78am
INTERET : 58am



SKY FIGHTER

Les logiciels en provenance d'Allemagne commencent à se multiplier. SKY FIGHTER est un jeu de tir spatial qui ressemble à XEVIUS. Nos voisins teutons n'ont décidément pas beaucoup d'idées en matière de jeu. Le nombre de softs de ce genre sur ST est incroyable et pour s'imposer il faut proposer au consommateur la qualité arcade. Ce n'est pas du tout le cas de ce jeu. Le début est pourtant pro-

Amiga / ST Amiga / ST
Rainbow Arts Gremlin
1 JOUEURS 1/2

metteur avec une superbe musique digitalisée. On replonge malheureusement bien vite dans la banalité. Vous pilotez un vaisseau grâce à votre joystick et vous devez comme d'habitude détruire les envahisseurs. Le scrolling vertical est lent et très saccadé. Les graphismes sont moyens et les couleurs mal choisies. La musique et les bruitages sont étonnants à la longue. Finalement seule la digitalisation du début sauve ce jeu de la plus grande nullité. Il est nettement inférieur à beaucoup de jeux possédant le même scénario sur la machine (GOLDRUNNER, JUPITER PROBE...).



TYPHOON

favorables (lettres) qui vous donneront soit du bonus soit un nouvel armement. Les graphismes des décors sont passables. C'est dommage car votre vaisseau et les ennemis sont assez jolis.

La sonorisation, mise à part le digitalisé, n'est pas extraordinaire. Que dire de plus sinon que le jeu manque d'originalité. Il conviendra toutefois aux fans du genre.

GRAPHISME : 67am 67s
SONORITE : 68am 68s
INTERET : 68am 68st

45am 45st : GRAPHISME
48am 48st : SONORITE
46am 46st : INTERET



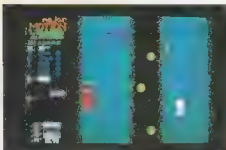
JUPITER PROBE

Aux commandes de votre vaisseau vous devrez découvrir les informations sur un peuple hostile programmé pour tuer. Votre stratégie est simple : survivre pour découvrir plus. Encore un jeu du type le fonce et le tire mais ici on sent le paitou du maître STEVE BAK icréateur

GRAPHISME 80st
SONORITE 70st
INTERET 50st

ST SYSTEME
Microdeal
1 EDEITEUR
JOUEURS

de Gold Runner). Les graphismes sont séduisants, l'animation parfaite, la musique un peu casse-tête mais il est possible de la supprimer. Quels sont les plus ? Un double laser des charges d'ultra-sons qui détruisent tout ce qui vous entoure. Les vaisseaux adverses ont des formes variées. La difficulté est progressive. Ceci est-il suffisant pour vous combler ? Si oui, vous savez ce qui vous reste à faire. Un des meilleurs jeux dans ce genre pour ST.



MAJOR MOTION

Major Motion est un remake du célèbre jeu de café SPY HUNTER. Le jeu fut adapté sur quasiment tous les micros. Le ST possède sa propre version. C'est la meilleure et la plus rapide. Vous êtes l'agent triple zéro au volant de votre bolide sur une route parsemée d'embûches. La route devient parfois imprévisible et il vous somme alors d'emprunter une déviation par la flèche. Major motion se déroule suivant un scrolling vertical de très bonne qualité, d'autant qu'il fut le premier sur ST. Beaucoup d'autres ont suivi. La

60st GRAPHISME
57st SONORITE
65st INTERET

route est très mal fréquentée votre peau d'espion est hautement menacée. Les véhicules ennemis vous harcèlent. Ils vous tirent dessus, vous renversent et tentent de vous envoyer dans les décors. La fuite est rude et difficile. Heureusement les

ST SYSTEME
Microdeal
1 EDEITEUR
JOUEURS

caméras vous fournissent des gadgets toujours très utiles dans les moments chauds : les bidons d'huile, les usages de fumée, les torpilles anti-hélicoptères, le turbo accélérateur. Les graphismes sont simples mais mignons. On apprécie au passage la musique très entraînante de MESSIAH-MPOSSIBLE en revanche les bruitages (explosions, tirs...) sont stridents et désagréables. Un jeu d'action captivant qui n'a pas beaucoup vieilli en un an.



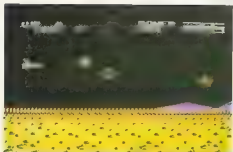
ACTION FIGHTER

Sega
Sega
V2

ACTION FIGHTER se rappelle chez énormément d'un jeu célèbre nommé SPY HUNTER. L'idée générale est la même que son grand frère des cafés. Vous êtes SUPER RIDER un espion au service de votre président qui ne manque d'ailleurs pas de faire appel à vous. Il vous charge de récupérer des documents volés par des espions qui circulent sur les autoroutes. Le jeu est vu de haut avec un scrolling vertical très fluide et très rapide. Vous opérez à tra-

vers à l'échelle. Vous devez lut-ter contre le chrono. Si les 699 unités de temps qui vous sont données s'échouent, ça a signi- que vous avez échoué et la partie est terminée. Vous devrez récolter les lettres qui traînent sur la route. Elles sont indispensables pour obtenir une nouvelle arme auprès de votre caméon. Une grande variété d'ennemis vous joueraient de sales tours. Vous rencontrerez des hélicoptères, des tanks, des jets des voitures très rapides. Le jeu se déroule sur terre et dans les airs. Ce jeu est un assez bon jeu d'action mais il est trop répétitif. Les graphismes sont honorables et la sonorisation décente. Ce qui est rare sur SEGA.

GRAPHISME 70st
SONORITE 55st
INTERET 69st

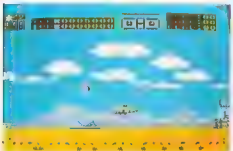


TRANSBOT

TRANSBOT est un jeu de tir à scrolling horizontal qui nous rappelle le bon vieux DEFENDER. Le scrolling est d'une fluidité excellente et y a même un scrolling différentiel entre le premier plan et les paysages.

Vous guidez un très joli vaisseau spatial sur des planètes étrangement peuplées. Des comètes d'aspect très spécial vous

70se GRAPHISME
69se SONORITE
69se INTERET

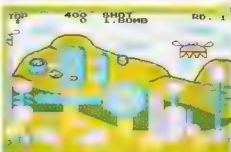


guettent et sont prêts pour le combat. Les ennemis sont colorés et proposent de nombreuses dispositions d'attaque. Des petits chars apparaissent de temps à autre au bas de l'écran. Tirez leur dessus car il transforme votre vaisseau traditionnel en un foudre de guerre. La maniabilité est très bonne, les graphismes sympas. Les bruitages sont corrects sans plus. TRANSBOT se révèle répétitif mais devrait combler les fans gachetistes.

Sega
Sega
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Sega
Sega
1/2



FANTASY ZONE

Pour accéder au tableau suivant il vous faut tirer sur toutes les bases immobiles. Chaque base que détruisez se transforme en pièce d'or ou que vous devez récupérer. Il vous faudra aussi éviter les vagues et naines très intelligentes. Les musiques et les bruitages sont faibles. En conclusion FANTASY ZONE est un super jeu d'action qui exploite à merveille un thème connu. C'est un des meilleurs jeux pour la SEGA.

GRAPHISME: 88se
SONORITE: 90se
INTERET: 88se



CHOPLIFTER

Bien connu des utilisateurs d'APPLE et du C 64, CHOPLIFTER est maintenant édité pour la console SEGA. C'est adapté au jeu d'arcade, le aussi fabriqué par SEGA. Vous êtes Super John le héros de toute AMERIQUE. On vous appelle pour une mission de la plus grande importance. Vous devez sauver des otages retenus prisonniers par ennemi. Ces pauvres malheureux sont enfermés dans des blockhaus, des porte avions et des cabanes. Le jeu se déroule selon 3 tableaux: La montagne, La mer, Les grottes.

90se GRAPHISME
89se SONORITE
89se INTERET

Les paysages sont très colorés et splendides. Pour mener à bien votre mission

Sega
Sega
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

ST
The Other Valley
1/2

L'année 1985 vous a fourni un hélicoptère de tout premier ordre. Vous devez détruire les ennemis ou sont situés les otages. Ensuite il faudra poser l'hélicoptère afin de récupérer vos camarades. Après cela il faut retourner à la base. Lors de ces allées et venues, toutes sortes d'ennemis vous attaqueront. Le plus cruel est sans aucun doute le crash avec les otages à bord. Le scrolling horizontal est excellent. Il y a même un scrolling différentiel entre le sol et l'arrière plan. Tant au niveau graphique que sonore on retrouve la qualité de l'arcade. Choplifter est un des jeux les mieux réalisés existant pour la SEGA.

DELTA PATROL

ne et alors vos réserves se rechargent. Les graphismes sont peu colorés, les ennemis valent rarement. Ce logiciel de tir spatial est globalement une catastrophe. Pour conserver tout les bruitsages sont infimes. Le ST possède bon nombre de jeux de tir spatiaux, à celui-ci alors oubliez-le soit bien vite.

GRAPHISME: 08st
SONORITE: 08st
INTERET: 09st

Le ST regorge de possibilités mais malheureusement les développeurs ne font pas toujours bon usage de celles-ci. C'est le cas dans DELTA PATROL. Ce jeu est une variante de CHOPLIFTER qui se déroule selon un scrolling latéral d'assez bonne facture. Vous êtes le seul espoir d'une planète à agonie. Détruisez tout ce qui bouge et surtout ravaillez vous en énergie. Pour ce faire, des stations essence caractérisées par une pancarte FULL sont disposées au bas de l'écran au milieu du décor de la planète. Posez votre hélicoptère à côté et appuyez sur le bouton droit de votre jou



TIME BLAST

Micro Value est une société spécialisée dans l'édition de logiciels à bas prix. L'intention est certes excellente mais pour ce qui est de la réalisation c'est un désastre. Time Blast manque déjà à la base d'originalité. En effet c'est une variante de Scramble avec une touche de DEFENDER. Le principal problème de ce logiciel ne provient pas néanmoins de cela. Le jeu utilise un scrolling horizontal d'une allure incroyable. Ce

10st GRAPHISME
09st SONORITÉ
09st INTERET

ST	SYSTEME	ST
Micro Value	EDITEUR	Kingsoft
1	JOUEURS	1/2/3/4/5/6/7/8

scrolling est en plus horriblement saccadé. Les graphismes sont désastreux et les couleurs très mal choisies. Il vaut mieux ne pas parler des bruitages qui se résument à un ronronnement du vaisseau à vous donner mal à la tête. Time Blast n'a absolument aucune qualité en sa faveur. Même à un petit prix, le ST possède dans cette catégorie des logiciels bien plus performants. C'est un des plus mauvais jeux pour ST.



A bord de votre vaisseau spatial, vous surveillez un

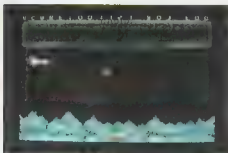
SPACE PILOT

et classement par rapport aux 50 meilleurs.

Le graphisme des paysages est correct, par contre celui du vaisseau aurait pu être amélioré. Le scrolling multidirectionnel, bien qu'un peu saccadé, est satisfaisant.

GRAPHISME: 65st
SONORITÉ: 72st
INTERET: 70st

paysage futuriste. Votre objectif: détruire tout ce qui se présente autour de vous et survivre à tout prix. Moyennant quoi, votre score augmente, et vous accédez au bout d'un moment au niveau supérieur. Il s'agit d'un jeu de tir simple par excellence, ou pourrions-nous dire jusqu'à 8 joueurs. L'auteur a su en accroître l'intérêt par l'affichage permanent de la progression du pilote, score, pourcentage d'ennemis abattus.



ST PROTECTOR

ST	SYSTEME
Paradox	EDITEUR
1	JOUEURS

chargement, que l'on retrouve d'ailleurs pendant le jeu, n'est pas des plus mélodiques. Par ailleurs, il vous est possible de brancher votre ST sur un synthé par la prise MIDI et la musique devient géniale.

Les graphismes des planètes que vous surveillez sont assez moyens. Le scrolling horizontal est rapide mais d'une fluidité douteuse: il donne par instants mal aux yeux. ST PROTECTOR ne s'adresse qu'aux mordus des jeux spatiaux en espérant que ces derniers n'attachent pas d'importance à la qualité. ST PROTECTOR est trop répétitif et mal réalisé pour convenir aux spécialistes des jeux d'arcade.

Ce logiciel est basé sur un thème très classique: votre vaisseau est attaqué par des extra-terrestres cruels et le seul espoir de ces malheureux humains C'EST VOUS !!! J'ai la nette impression que le feuilleton LES ENVAHISSEURS a traumatisé les programmeurs. Vous dirigez un vaisseau intergalactique qui tire sur tout ce qui bouge afin de préserver la planète indépendante.

Le page de présentation est assez colorée. La musique de

55st GRAPHISME
40st 90st de SONORITÉ
35st INTERET





WARZONE

WAR ZONE est un des premiers titres sortis dans la série PARADOX. C'est un jeu de tir à scrolling vertical. Vous dirigez cette fois-ci un petit tank qui doit tout détruire sur sa route afin de sur-
vivre.

Des chars ennemis, des hélicoptères, des mines des blockhaus tentent de vous abattre. Ne cherchez pas toujours le combat et

59st GRAPHISME
55st SONORITE
56st INTERET

ST SYSTEME ST
Paradox EDITEUR
1 JOUEURS 1/2

prenez à fuir parfois. Ainsi vous économiserez des vies. Là aussi que est agaçante, mais si vous possédez un synthé alors je vous conseille d'y connecter votre ST et là la musique est démentie. C'est une particularité des softs PARADOX. A part cela, les graphismes sont médiocres, les animations sont faibles et le scrolling très LENT. WAR ZONE est démodé actuellement car il n'utilise que très peu les possibilités de l'ATARI ST. C'est un jeu très moyen et répétitif.



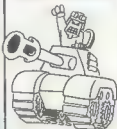
METROPOLIS

Votre cité est envahie par des extra-terrestres. Vous êtes le pilote du dernier avion de combat encore en état. Votre mission tient en trois mots : libé-

rez la ville ! Vous dirigez un avion sur une ville vue de dessus. Est-ce bien raisonnable de risquer du temps et de l'argent dans un tel jeu ? Comment peut-on avoir aussi peu d'imagination ? Car ce n'est malheureusement qu'un problème d'imagination. Les graphismes montrent des qualités certaines la programmation est réussie, mais ce jeu est niais, complètement niais.

Alors... Alors, pour le bien de chacun je termine ce test par un point. C'est tout.

GRAPHISME : 70st
SONORITE : 60st
INTERET : 30st



PROHIBITION

A l'époque de la prohibition vous êtes un incorruptible. Vous tenez sur tous les hommes de main de la mafia en évitant bien sûr les innocents. Ne bien sûr, n'avez pas des zapper et autre light Phaser, un viseur à l'écran remplace votre arme, une flèche vous indique l'agresseur ou votre tueur, vous devez le repérer et l'abattre avant que le temps nécessaire à votre ennemi pour vous mettre en joue ne soit écoulé. Le son digitalisé est de bonne qualité. Le scrolling est très fluide ce qui est une bonne performance pour un déplacement multi-

directionnel sur ST. Les choses se passent côté graphisme surtout si comme moi vous êtes un FAN du jeu d'arcade Emperory 1931. En fait PROHIBITION n'est

ST SYSTEME Sega
Infogrames EDITEUR
1/2 JOUEURS 1/2

est qu'une vulgaire copie. Que les couleurs sur ST c'est sûr, mais quand on en dispose de 16.

« Et les sprites Monsieur vous pouvez pas les faire un peu plus gros ? »

« Ah non Monsieur après on va dire que l'on a copié l'arcade. »

« Vous ne pouvez pas racheter les droits ? »

« Ah non Monsieur, vous savez nous pauvres français. »

« Et vous voulez qu'on vous achète votre jeu ? »

« AH OUI MONSIEUR ? ? ? ? »



BANK PANIC

vous de jouer. Tirer vite ou s'abattre tel est le principe. Le scrolling est propre, les graphismes de bonne qualité si sont convenables. Les principaux reproches que, on puisse faire à ce jeu sont tout d'abord l'étonnante facilité des trois premiers niveaux et son aspect répétitif. Ce jeu peut pourtant séduire les fans de la gachette.

GRAPHISME : 70se
SONORITE : 50se
INTERET : 65se

45st GRAPHISME
70st SONORITE
60st INTERET



MUDPIES

Vous êtes Amnés ? Sur une piste de cirque, des clowns sans humour vous poursuivent. Pour leur échapper, vous devez amasser des pièces et les leur lancer. Encore en jeu, à rendre jaloux mon V.C.S. qui aurait lui aussi voulu bénéficier d'un beau moniteur et d'un 58000. Une des premières réalisations

08st GRAPHISME
09st SONORITE
25st INTERET

ST SYSTEME ST
Microdeal EDITEUR Databyte
1/2 JOUEURS 1/2

sur ST remplaceait de l'éditeur Anglais Microdeal. Malgré un sujet plein d'humour (la hi hi hi) ce jeu est effroyablement nul. Il a coûté au moins 5 mn de travail au dessinateur qui entre parenthèses a dû sauter le page du manuel d'utilisation indiquant que le ST bénéficie de 16 couleurs en basse résolution. A voir absolument (pour embêter le revendeur) et à ne pas utiliser que comme disquette vierge.



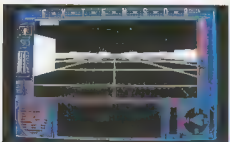
BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT

Comprenez vous, Rockford Rior ? Mais si. C'est cet infatigable petit personnage qui hante les caves à la recherche de diamants. Le revendeur sur ST parmi ses rochers, ses pavillons ses murs enchanterés. Les 15 tableaux proposés sont plutôt arides, et pour les résoudre il vous faudra creuser autant votre cervelle que les galeries. Si vous n'arrivez pas au bout de vos pensées, il vous restera encore la

possibilité de composer vos propres tableaux. Heureusement car le programme en lui-même sent le rchauffé et les idées que les nouveaux éléments comme les murs grandissent et les Samos ajoutent plus de difficulté que d'intérêt.

Si l'adaptation en salle d'Arcade fait rêver, celle-ci est plutôt « tristounette », on en vient presque à regretter les premières versions sur 8 bits.

GRAPHISME 47st
SONORITE 45st
INTERET 60st



EXTENSOR

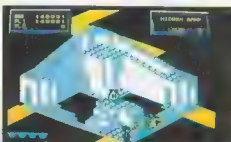
Les peupades les plus purs sont celles qui ont été créées par les auteurs. Les auteurs sur Atari ont admis à leur programme une nouvelle discipline. L'extensor est encore plus pur, il est plus pur que les autres. Extensor, le concurrent, c'est vous. Est à bord de son vidéo drome, cet engin attend plus que vous. Vous le transformez en maître solide, devient un obstacle infranchissable.

Il affronte plusieurs adversaires de 1 à 6 représentés par le ST qui disposent du même véhicule. Pour gagner, il tentera de les encercler au plus vite et ainsi de réduire leur espace vital.

58st GRAPHISME
74st SONORITE
48st INTERET

ST SYSTEME ST
Golden Games EDITEUR Atari
1 JOUEURS 1/2

Celui qui s'écrasera dans un des murs sera éliminé. Autour de l'écran principal en 3D, le tableau de bord du vidéo drome vous permet de connaître un compas indiquant la direction, un compteur de vitesse, un radar signalant la présence de murs, ainsi qu'un plan du jeu en 2D. Des variantes sont possibles en modifiant le degré de difficulté, le nombre de vidéodromes adverses, la vitesse et la forme des obstacles. Extensor essaye de combiner l'arcade et la stratégie mais nous laisse un peu sur notre faim car la stratégie est minime, et l'action trop brisée pour permettre le dévouement qu'on attend d'un bon jeu d'arcade. Une version est attendue pour Amiga.



CRYSTAL CASTLE

est constitué de 37 châteaux différents.

Des passages secrets s'ouvrent parfois afin de vous transporter à des niveaux supérieurs. Crystal castle est un dérivé de PAC MAN en perspective. Le jeu est tout à fait démodé. Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin, ce qui rend aussi très accrochant. A chaque château correspond une tactique précise, alors faites marcher votre cerveau tout autant que votre main. Des sorcières, boules magiques, arbris et vilains ours veulent votre perte, je compte sur vous pour les décevoir. Les brulages sont de bonne qualité.

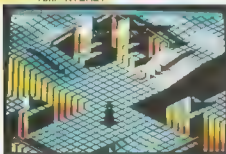
GRAPHISME 87st
SONORITE 75st
INTERET 85st



CLU CLU LAND

Le diabolique Ses Urchin l'ouvrent des mers a caché des angoles d'or dans le labyrinthe de Clu Land. Pour mieux les retrouver, il les a disposés selon diverses formes d'objets. Vous devez retrouver l'or avant un temps limite, sous peine de perdre l'une de vos six vies. Mais attention aux puits, aux murs élastiques et bien sûr à Ses Urchin qui fera tout pour vous en empêcher. L'étrange

68ni GRAPHISME
77ni SONORITE
78ni INTERET



MARBLE MADNESS

Marble Madness fut l'un des tous premiers jeux sur Amigé et sa qualité incita beau coup d'utilisateurs à acheter la machine.

Marble est la conversion du jeu d'arcade du même nom. Un jeu où voilà deux ans connus un succès incomparable. L'adaptation sur Amigé réjouira tous les adeptes de ce jeu, elle est la copie parfaite du jeu de café, les graphismes, les animations, les bruitages et autres musiques sont très fidèles à l'original. L'intérêt est immense. On a envie encore et encore de

90am GRAPHISME
90am SONORITE
90am INTERET

Nintendo SYSTEME
Nintendo EDITEUR
1/2 JOUEURS 1/2

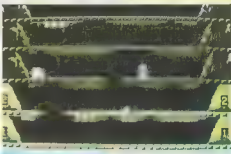
pouvoir qui règne dans Clu Land ne vous permet pas de vous déplacer librement pour changer de direction, il vous faut des aides des poteaux qui parsèment le labyrinthe ou rebondir contre les cloisons. Seul ou aidé d'un partenaire vous déterminerez les lancers d'or au fur et à mesure de vos déplacements et la forme selon laquelle ils ont été disposés apparaîtra. Jeu simple et original qui mûle avec bonheur le réflexe et la stratégie, accompagné d'une musique agréable. Détente assurée.

Vous êtes Harrier le valeureux combattant de l'espace. Il vous faut sauver le territoire des dragons. SPACE HARRIER est la conversion pour la Sega du jeu d'arcade (EN 3D du même nom). La version arcade étale des possibilités ahurissantes. L'adaptation sur Sega était loin d'être une chose aisée, et pourtant c'est une réussite. Tous les monstres (ou presque) du jeu d'arcade sont présents. L'action est renversante, les territoires sont hostiles, les monstres changent à chaque niveau. Les créatures qui s'attaquent à vous sont très

SPACE HARRIER

originales et surtout effrayantes. Il y a le dragon à 2 têtes, le mamouth cyclope, les robots téléguidés ainsi que des obstacles naturels (arbres, buissons). Space Harrier est un jeu formidable, rapide et graphique ment superbe. Les musiques sont très variées et les bruitages excellents. Un jeu FDL, FDL, FDL ! Une seule question surviendrait vous ?

GRAPH SME: 92se
SONORITE: 85se
INTERET: 89se



Amiga SYSTEME
Electronic Arts EDITEUR
1/2 JOUEURS 1/2

faire rouler la boule magique le long des rampes fantastiques. Vous le dirigerez à l'aide de votre souris jusqu'à la ligne d'arrivée. Vous devez lutter contre le chrono et les adorables monstres qui gênent votre évolution. La boule des ténèbres noire et agressive tente de vous expulser hors de la pente et de vous briser. Les « slurps » rebondissent afin de vous dévorer. Gare aussi aux flammes d'acide et autres aspirateurs et marbreux etc. Ce jeu est entraînant et vous mène dans un univers loufoque et fantastique. Marble Madness est un jeu grandiose qui n'a aucun égal sur les autres machines. Les graphismes sont géniaux et les sons éclatants. Roulez jeunesse !!!

Atendez-vous le sommet de la montagne arctique ? Armé de votre seul piolet, vous devez vous frayer un chemin dans les blocs de glace et gravir huit niveaux pour arriver au but. Naturellement, vous allez déranger les habitants de ce monde qui n'aiment pas les intrus et vont vite vous le faire comprendre. Le Topi se fera un plaisir de reboucher les trous que vous aurez au tant de mal à creuser. Ne le touchez pas car son contact est mortel. Cherchez le à coups de piolet. Evitez également l'oiseau des glaces, une collision vous ferait tomber dans le vide. Quant à l'ours polaire, il suffit qu'il arrive pour que tout s'écroule, alors ne traînez pas trop. Essayez per

ICE CLIMBER

contre de grimper sur un nuage ou sur le dos du condor pour entendre plus rapidement les climas. Faites attention ou vous posez les pieds car même les rochers vous sont hostiles, mais tenez roulez sur elles-mêmes et vous y avancez à reculons d'autres sort de vraies patinoires et réajustent votre progression.

32 montages vous sont proposées, escaladez celle de votre choix, accompagné éventuellement d'un co-équipier. Jeu, bien sympathique, avec tous les jours la petite note d'humour. 1 dé à Nintendo.

GRAPH SME: 66ni
SONORITE: 60ni
INTERET: 74ni



MGT

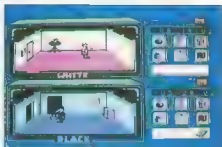
Atmad, thomson, apoc tram, C 64 possèdent une belle collection de jeux arcade aventure en perspective. Le ST commence à enrichir lui aussi sa ludothèque dans cette catégorie de jeu, dont M. G. T. fait partie. Ce jeu vous incarne le détective "une belle sonnerie". Vous pilotez le magnéticien d'un nom MGT. Le but est de vous frayer un passage à travers les multiples salles afin de sauver votre vie.

Les graphismes sont très moyens, les couleurs sont fades. Les 16 couleurs du ST

55st GRAPHISME
30st SONORITE
57st INTERET

ST SYSTEME Sega
Loricels EDITEUR Sega
1 JOUEURS 1/2

disponibles en basse résolution ne sont même pas utilisés. Il semble que ce jeu ait été directement translaté de l'AMSTRAD vers le ST avec un nombre limité de ce qui n'est inexistant d'améliorations. Cette habitude à basculer les conversions est une mauvaise chose pour le ST. On ne jouera donc pas L'ORICIELS pour son souci de perfectionisme sur ce soft. MGT est une déception d'autant que le maniabilité est agréable par son manque de précision. Cela est grave pour ce genre de jeu. La sonorisation ne vole pas plus haut que le reste du jeu. En conclusion nous sommes en droit d'attendre mieux de la part de L'ORICIELS.



SPY VS. SPY

posséder pas le sac contenant les objets déjà trouvés. Enfin, le gagnant s'envoiera en escanant dans un avion mis à sa disposition.

Spy vs Spy est avant tout un jeu de stratégie où le russe tient une bonne place. Si vous voulez l'apprécier pleinement choisissez vous un bon adversaire.

GRAPHISME 68se
SONORITE 74se
INTERET 75se

Black et White les héros ennemis du célèbre Mad Magazine s'affrontent dans une ambiance étrange à la recherche de plans confidentiels et autres objets précieux. Le jeu est acharné et chacun un bon espion, possède une mallette contenant des armes et des pièges ainsi qu'une carte interactive. Tout en gardant un œil sur son adversaire, chacun va d'une pièce à l'autre, fouillant les meubles et déposant discrètement quelques trappes. Quand nos ennemis se rencontrent, c'est la bagarre ! Le mort de l'un permettra peut-être à l'autre de récupérer s'il ne le



TRAIL BLAZER

Sur une route à sens unique, vous devez éviter un ballon de Foot-ball. Votre but est de terminer le parcours dans les temps. Vous serez qualifié ainsi pour le course suivante.

Après le grand succès de la balle de tennis de Boulder sur C 64, Gremlin remet ça avec le ballon cher au cœur de Maradona 1000 excuses, au cœur de Plafini. Cette fois le parcours est présenté en trois dimensions. Il est recouvert d'un damier de

ST SYSTEME Nintendo
Gremlin EDITEUR Nintendo
1/2 JOUEURS 1/2

sept couleurs différentes. Vous dirigez la balle de case en case, en évitant les vertes qui vous ralentissent, les bleues qui vous font rebondir et les roses qui vous renvoient en arrière. Tout va très vite et il est nécessaire de bien connaître les parcours pour espérer éviter les pièges et se qualifier. Un jeu de bonne qualité, dans la lignée des réalisations Gremlin. Les graphismes sont simples et très propres, la musique et les sons bien choisis. Si vous aimez les jeux de parcours vous ne prendrez aucun risque en achetant ce logiciel.

70st GRAPHISME
65st SONORITE
70st INTERET

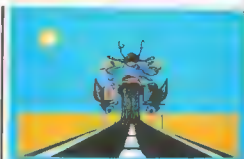
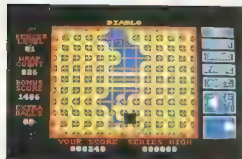


BALLOON FIGHT

formidables à Balloon Fight. C'est un remake du célèbre Joust, me direz-vous ? Oui, mais encore amélioré ce qui n'est pas peu dire !

Vous pourrez y jouer à deux, en partant de... en entrant si vous trouvez que ceux-ci ne sont pas assez nombreux ! Une deuxième option totalement différente des deux précédentes, vous invitera à jouer entre des obstacles pour récupérer des ballons. Un très bon jeu.

GRAPHISME 72ni
SONORITE 79ni
INTERET 79ni



DIABLO

Amiga / ST SYSTEME
Classic Image 1 EDEITEUR
1 JOUEURS

Diablo est une bestiole qui avance son petit bonhomme de chemin tout en dévorant la route. Si elle ne trouve plus à se nourrir, elle meurt. Le but du jeu est de maintenir Diablo en vie. Des morceaux de route enchevêtrés sont dessinés sur un damier de 10x12 dont les cases sont amovibles, à vous de positionner rapidement le casse-œuf

quatre pour que le chemin se prolonge le plus longtemps possible sans interruption.

Le jeu propose 2 options : soit une série de parcours déterminés que l'on retrouve à chaque nouvelle partie. A force d'habitude vous les négocierez de mieux en mieux ; soit des parcours aléatoires. Diablo requiert beaucoup de sens tactique et une grande vivacité d'esprit, ça passionne ou ça énerve, mais ça ne laisse pas indifférent.

Aidez Werner, héros d'une bande dessinée allemande, et grand amateur de bière (comme il se doit, bien sûr !), à résoudre les problèmes auxquels il est confronté.

Construire une moto en choisissant les pièces adéquates (cadre, roues, selle...). S'il se trompe d'objet, une des douze cannettes de bière qu'il rêvait d'engloutir, disparaîtra. Éviter en auto les obstacles d'une route pleine d'embûches. Là aussi, pour chaque contact

WERNER GAMES

malheureux, Werner sera détesté de sa chère Bibine, affronter aux côtés d'autres joueurs, aussi frétillants que lui, avec comme enjeu des packs de bière. Naturellement, le graphisme des pages de présentation est assez sympa, mais à part ça, le jeu ne vole vraiment pas haut.

GRAPHISME: 60st
SONORITE: 20st
INTERET: 30st



BOB WINNER

ST SYSTEME Amiga / ST
Loricels 1 EDEITEUR
1 JOUEURS

Vous dirigez votre héros voyageur, BOB WINNER, à la recherche d'une civilization perdue. C'est un jeu d'adresse et de combat qui se déroule dans plusieurs capitales du monde. Le scénario est tout à

fait banal, ce qui n'est pas le cas des différents mouvements et coups que vous pouvez effectuer. Ce logiciel propose un nombre incroyable de coups possibles au joystick, et il vous faudra un temps d'adaptation afin de mieux maîtriser toutes ces possibilités. Suivant l'objet que vous trouverez, il vous sera possible de faire de la savate, de la boxe ou bien de tirer sur vos ennemis. D'où la grande complication des commandes. L'animation des combattants manie de finesse. Les couleurs sont austères et les sons répétitifs. Seuls l'originalité et la multiplicité des mouvements sauvent le jeu de la banalité.

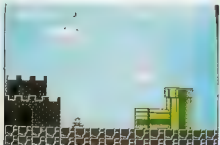
65st GRAPHISME
63st SONORITE
63st INTERET

Vous êtes HEGOR « Barbare ». Vous devez détruire le Monde souterrain de DURGAN dirigé par le sorcier NECRON. La source de ses pouvoirs se cache dans une pierre « le CRISTAL ». Il vous faudra retrouver le jais au cœur d'un volcan. Malheureusement, vous déclencherez ainsi le compte à rebours de son éruption. Votre temps est compté. Il faut au plus vite retourner à la surface PSYGNOSIS, c'est tout simplement la ROLLS du jeu ST AMIGA. Une fois de plus, ils ne nous ont pas déçus. Ce logiciel est un des meilleurs jamais réalisés. Encore une superbe performance du programmeur David Lawson (auteur de tous les titres Psynopsis 16/32 bits). Les graphismes sont superbes et rendent

BARBARIAN

très bien l'atmosphère de l'histoire. L'animation des personnages est très bien réalisée, ce n'est celle d'Hegor qui pêche par certaines erreurs de programmation qui ne nuisent toutefois pas à l'intérêt du jeu. La musique est absente mais les sons approchent de la perfection. Ce jeu dégage une magnétisme qui peut faire passer de longues nuits blanches. Le version Amiga bénéficie d'une superbe présentation et de couleurs plus harmonieuses. CE JEU DOIT A TOUT PRIX FAIRE PARTIE DE VOTRE LOGICIEL.

GRAPHISME: 95am 88
SONORITE: 85am 85st
INTERET: 95am 95st



SUPER MARIO BROS

Un jour, le paisible royaume du peuple Champignon fut envahi par les Koopa. Une tribu de tortues crétales pour leur magie noire. Les tranquilles Champignons furent changés en pierres et leur royaume tomba en ruine. Saule la princesse Toadstool, fille du roi Champignon, aurait dû s'en aller, mais elle fut empoisonnée par le roi Koopa. Vous êtes Mario, le héros bien connu et vous ne restez pas insensible au sort de ces malheureux.

Pour arriver à temps et sauver la princesse, il faudra faire preuve

82nl GRAPHISME
72nl SONORITE
98nl INTERET



GHOSTS 'N GOBLINS

La seule princesse à être kidnappée, le valeureux chevalier qui vous êtes vous en êtes bien sûr. Protégé par une armure et une épée, il faut traverser cinq zones différentes pour venir à bout de ennemis. Il devra parcourir huit niveaux de difficulté et affrontera des démons, dragons géants et

92nl GRAPHISME
92nl SONORITE
83nl INTERET

Nintendo
Nintendo
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Sega
Sega
1/2

de beaucoup de rapidité et d'agilité. Vous bénéficiez de l'aide des champignons. Heurs et étoiles magiques qui vous transformeront en SUPER MARIO ou même en invincible Mario. Vous en aurez bien besoin pour affronter les terribles créatures envoyées par le méchant roi Koopa. Vous devrez franchir des montagnes, traverser les mers, éviter les précipices, déjouer les pièges machiavéliques combattre les tortues et autres dragons.

Ce jeu alerte et plein de finesse m'a réellement enthousiasmé. Les tableaux sont variés, les graphismes et animation sont bons et le gameplay répond à merveille à la manœuvre soignée.



WONDER BOY

Le charme de TOM TOM, ce petit blondinet aux grands yeux bleus de vous précéder que ai été conquis par ce jeu merveilleux. Tout est les bons et les méchants les beaux et les vains les bons et les pièges. Les graphismes sont hors du commun et on n'aurait vu beaucoup d'autres après à cette époque. A NE PAS MANQUER.

GRAPHISME 95se
SONORITE 90se
INTERET 95se



Nintendo
Capcom
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

ST
US Gold
1/2

Metrocross est un jeu d'arcade qui a été adapté sur ST. Son scénario est simple : il vous faut parcourir une station de métro en un temps record tout en évitant les multiples pièges qui vous retardent. Le jeu se passe selon un scrolling horizontal de très bonne qualité et finement réalisé. Vous dirigerez un petit bonhomme ultra pressé qui court comme un fou sur un damier pour rejoindre l'arrivée. Gare aux câbles verts qui vous font perdre un temps précieux. Vous devrez aussi sur votre chemin des trampolines et des

METRO CROSS

skateboards qui vous seront bien utiles si vous êtes en retard. Ne oubliez pas d'éviter les cannelles de coca cola arrêtés chrono. Ce jeu est amusant et propose des obstacles très variés : CUBES, BARRIÈRES, ROUES. Les graphismes sont moyens et bien loin du niveau actuel sur ST mais cela passe au second plan tellement l'action est rapide et passionnante. La musique d'accompagnement est bien rythmée et entraînante.

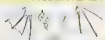
GRAPHISME 64st
SONORITE 70st
INTERET 69st



GHOST HOUSE

Bonne nouvelle pour Mick ! Son grand-père vient de lui léguer une collection de pierres précieuses. Hélas, ces joyaux sont cachés depuis des années dans les cinq cercueils du manoir de Dracula, et les retrouver n'est pas une mince affaire !

89se : GRAPHISME
77se : SONORITE
80se : INTERET



Le manoir est hanté par de redoutables monstres immenses, cracheurs de feu, chauves-souris, etc !, et Mick doit se frayer un chemin à coups de poings pour trouver la clé qui ouvrira les cercueils. Mais, dès que notre héros en soulève le couvercle, Dracula surgit et attaque. Si Mick est vainqueur, il gagnera une pierre précieuse ; sinon, à bout d'énergie, il perdra une de ses 3 vies.

N'avez pas peur, il ne s'agit pas d'un film d'horreur : les personnages de Ghost House sont plus drôles que terrifiants.



AIRBALL

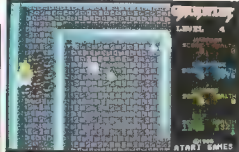
écran. Elle vous renseigne sur l'état de gonflement de la bulle.

ST SYSTEME Sega
Microdeal EDITEUR
1 JOUEURS

S'il est insuffisant, trouvez une pompe au plus vite. Dans le cas contraire, gare à l'éclatement ! Vous guidez votre bulle à travers des superbes saffres d'un château. Vous devez ramasser des objets qui ont toute une utilisation propre. Évitez les pointes et autres obstacles. Surtout ne parquez pas si l'écran devient tout noir.

Cette signalise que vous êtes dans une salle sans lumière. La torche est alors nécessaire. AIRBALL est jeu fabuleux qui allie d'excellents graphismes à un intérêt immense. Si vous ne possédez pas ce soft c'est une erreur grossière qu'il vous faut réparer au plus vite.

92st : GRAPHISME
87st : SONORITE
90st : INTERET



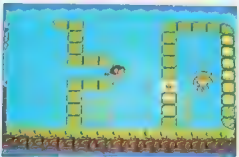
GAUNTLET

ST SYSTEME Sega
US Gold EDITEUR
1/2 JOUEURS

Voici enfin l'adaptation sur ST du jeu d'arcade GAUNTLET. Le jeu consiste à explorer de nombreux donjons peuplés de mystérieuses créatures. Vous pouvez jouer à 2 simultanément à l'écran en choisissant vos personnages parmi 4 disponibles. Chaque personnage possède des qualités particulières. Par exemple, ELF est un fin archer, le magicien a des pouvoirs surnaturels. Chacun des joueurs possède au départ une certaine quantité d'énergie qu'il se devra de conserver. Le joueur rencontrera en chemin de nombreux objets (clés, fioles, nourriture). Les monstres que vous

attaquent sont nombreux et de différentes difficultés. Les fantômes sont très vulnérables mais les mages en robe noire sont quasiment invincibles. Lorsque vous les rencontrez, il est préférable de fuir plutôt que d'essayer de combattre. Le scrolling multidirectionnel est de qualité assez moyenne, toutefois, il n'y a pas lieu de s'en plaindre. Le jeu est très captivant et procure les mêmes sensations que l'arcade. Les graphismes sont d'entrée de gamme, mais les effets de lumière sont super. Que demander de plus. Gauntlet est le meilleur jeu d'arcade sur ST.

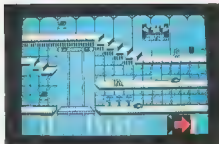
GRAPHISME : 93st
SONORITE : 85st
INTERET : 94st



ALEX KID IN MIRACLE WORLD

Boules de télépathe, poudre téléportante, carpe de vol, or surto, c'est très important car il permet d'acheter des objets magiques, une moto, un hélicoptère, un bateau, et même des vies supplémentaires. Qui n'a pas vu Alex Kidd ne peut se targuer de connaître un VRAI jeu d'Arcade. Adventure 1. Oubliez je dire qu'il est parfait ?

GRAPHISME : 96se
SONORITE : 85se
INTERET : 99se



SPACE STATION

La base spatiale Aquila. La colonie spatiale. Vous devez maintenant passer des missions récupérant une disquette corrompue, éliminant les ennemis, et évitant les pièges.

70st GRAPH SME
45st SONORITE
48st INTERET

ST Paradox
SYSTEME 1
EDITEUR 1
Atari
JOUEURS 1/2

Le jeu Space Station est un jeu de stratégie en temps réel. Vous devez gérer une base spatiale et défendre contre les attaques des ennemis. Le jeu est très complexe et demande une bonne maîtrise de la souris. Les graphismes sont très bons et la musique est très agréable. Le jeu est très amusant et demande une bonne maîtrise de la souris.



JOUST

Le jeu Joust est un jeu de stratégie en temps réel. Vous devez gérer une base spatiale et défendre contre les attaques des ennemis. Le jeu est très complexe et demande une bonne maîtrise de la souris. Les graphismes sont très bons et la musique est très agréable. Le jeu est très amusant et demande une bonne maîtrise de la souris.

GRAPH SME 79st
SONORITE 30st
INTERET 80st



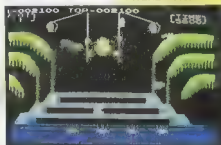
DONKEY KONG

DONKEY KONG est un grand classique du jeu vidéo. Vous devez éviter des barils et des ennemis. Le jeu est très amusant et demande une bonne maîtrise de la souris.

55st GRAPHISME
55st SONORITE
58st INTERET

Nintendo
Nintendo 1/2
SYSTEME 1
EDITEUR 1
JOUEURS 1/2

Le jeu Donkey Kong est un jeu de stratégie en temps réel. Vous devez gérer une base spatiale et défendre contre les attaques des ennemis. Le jeu est très complexe et demande une bonne maîtrise de la souris. Les graphismes sont très bons et la musique est très agréable. Le jeu est très amusant et demande une bonne maîtrise de la souris.

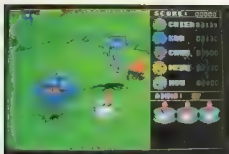


DONKEY KONG 3

Le jeu Donkey Kong 3 est un jeu de stratégie en temps réel. Vous devez gérer une base spatiale et défendre contre les attaques des ennemis. Le jeu est très complexe et demande une bonne maîtrise de la souris. Les graphismes sont très bons et la musique est très agréable. Le jeu est très amusant et demande une bonne maîtrise de la souris.

Le jeu Donkey Kong 3 est un jeu de stratégie en temps réel. Vous devez gérer une base spatiale et défendre contre les attaques des ennemis. Le jeu est très complexe et demande une bonne maîtrise de la souris. Les graphismes sont très bons et la musique est très agréable. Le jeu est très amusant et demande une bonne maîtrise de la souris.

GRAPH SME 65st
SONORITE 80st
INTERET 60st



Mais quel jeu propose cette fois-ci une sorte de réplique de COMMANDO. Du point de vue du principe de jeu uniquement car la réalisation est elle largement inférieure à ce célèbre jeu d'arcade. Vous dirigez un bonhomme entouré d'une courroie métallique très large. Vous devez libérer des prisonniers cachés dans une forêt russe.

Pour mener à bien votre mission il vous faudra tuer tous les objets et les ennemis sur votre passage. Une violence inutile.

57st GRAPH SME
45st SONORITE
56st INTERET

LIBERATOR

ST SYSTEM Sega
Micro Value 1 EDEITEUR Sega
1 JOUEURS 1

pour un jeu aux graphismes pauvres aux couleurs chardes qui manque par dessus tout d'originalité. Le scrolling vertical est très lent. La sonorisation est désagréable. Je dirais pour conclure que les programmeurs semblent ne pas maîtriser les immenses capacités du ST. C'est dommage. Liberator est un petit jeu. Fort heureusement pour lui son prix est à la hauteur de sa qualité.

Génération 4

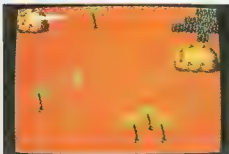


THE NINJA

samouraïs sans que des ennemis.

Un grand nombre de défis épiques et poés est proposé. La musique est bien rythmée et convient bien à ce type de jeu. The Ninja est un d'action très amusant qui permet au joueur de visiter des paysages très beaux de voir en fait que plus grande. A vos sabres et votre chance !

GRAPH SME 77se
SONORITE 78se
INTERET 79se



COMMANDO

Vous êtes Super Joe l'agent spécial commando chargé d'éliminer les otages et de percer les défenses ennemies jusqu'à la forteresse ou se situe le quartier général. Un hélicoptère vous dépose aux avant postes et vous laissez seul contre tous. Ce ne va pas être une partie de plaisir. Pour mener à bien votre tâche vos seules armes sont un pistolet et un lanceur avec munitions illimitées et quelques grenades. Les soldats ennemis vous ont repéré et se précipitent sur vous. Il vous faut être vite, éviter leurs balles, éviter les pièges, ramasser quatre-vingt-cinq médailles, or médailles, grenades découvrir les échelles cachées ou même aux souffrances secrets dans lesquels se trou-

vent des trésors, des décorations, des points. Oui ! Recueillir le maximum d'objets pour un score d'enfer. Ne vous laissez pas griser par l'action et ne forcez pas l'issue. Baissez. Ziguezaguez pour ne pas

être touché, contournez les postes renforcés et attaquez les par derrière. Utilisez vos grenades parcimonieusement, elles vous permettront d'éliminer plusieurs ennemis d'un seul coup.

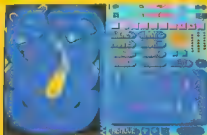
Un jeu d'action époustouflant qui ne vous laissera aucun répit. Une option intéressante permet de reprendre une partie au niveau où vous avez été tué précédemment.

Un bon joystick sera nécessaire, si possible avec un bouton pour espérer arriver au bout de votre mission. Une superbe adaptation du jeu d'arcade.

Nintendo SYSTEM
Capcom 1/2 EDEITEUR
1/2 JOUEURS

84ni GRAPHISME
75ni SONORITE
86ni INTERET





PINBALL FACTORY

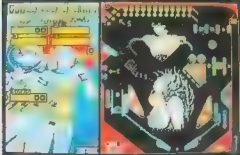
Flipper redéfinissable. Vous créez et jouez à votre propre flipper. Un des descendants du fameux PINBALL CONSTRUCTION SET (Electronic Arts). Le spécialiste des logiciels ST, MICRODEAL, nous propose ici une réalisation décevante. Mais en 1986, lorsque le jeu est sorti, cette firme avait le mérite d'être pratiquement la seule à éditer autant de logiciels ST. Le pro

50st : GRAPHISME
20st : SONORITE
50st : INTERET

gramme est lent. Les graphismes sont pauvres, comparativement aux possibilités du ST mais d'une qualité nettement supérieure aux logiciels semblables sur 8 bits. Il est possible de redessiner le tableau de marque du flipper ainsi que la zone de jeu. On joue avec la souris, et la boule est lancée à partir du clavier.

On peut remuer le flipper, tous les joueurs de « Flip » vous confirmeront que cela est indispensable et même « titiller ». Si vous êtes un fan de billard électronique vous devrez acheter les deux existant sur ST, et celui-ci en fait partie.

ST SYSTEME ST
Microdeal EDITEUR Ere Informatique
1/2/3/4 JOUEURS 1/2/3/4



MACADAM BUMPER

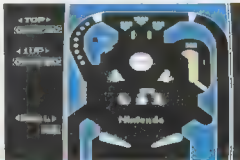
Flipper redéfinissable et paramétrable.

Pour un premier jeu ST, la société Française ERE Informatique réussit un coup de maître. Cette réalisation est proche de la perfection. Elle a fait plaisir aux américains et a certainement permis de redonner confiance à la programmation française, bien mal jugée à l'étranger. L'utilisation de la souris est optimale.

Tous les paramètres ainsi que les transformations graphiques sont réalisées avec ce petit rongeur si pratique. Il est possible de redéfinir plus de dix paramètres techniques, comme la vitesse de la boule, l'inclinaison

du flipper, les combinaisons du « spécial » ou de « extra-ball ». La partie « logiciel de dessin » est aussi de bonne qualité. Sa présentation est très agréable, on peut maintenant jouer, deux choix sont possibles : le clavier ou la souris. Ma préférence va au clavier, car la position de jeu est très proche de la réalité. Vous aimez le « Flip » vous avez ici ce que l'on fait de mieux dans le genre. Alors... Alors... félicitation au programmeur Remy Herbulot.

GRAPHISME : 85st
SONORITE : 70st
INTERET : 85st



SYSTEME Nintendo
EDITEUR Nintendo
JOUEURS 1/2

PINBALL

Il s'agit d'un Flipper et comme pour tout flipper, il faut accumuler un maximum de points pour battre votre adversaire ou votre record personnel. Contrairement à ce qui se fait déjà sur d'autres appareils, Nintendo ne vous permet pas de modifier les paramètres de la machine (élasticité, rapidité, ponts...). Il est de la secouer et de faire TILT. La richesse du jeu est due en fait aux nombreuses combinaisons et bonus possibles : cibles tournantes ou il faut aligner trois dessins semblables, cartes à découvrir, œufs à faire éclore, etc.

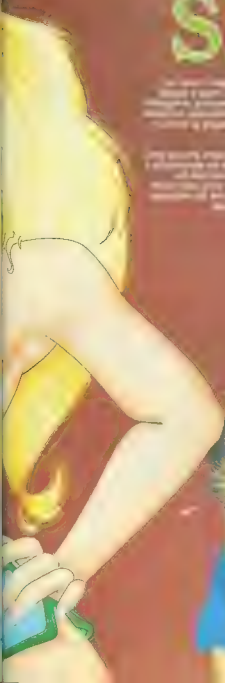
La balle voyage sur deux écrans et l'on peut même, en visant bien, accéder à un troisième tableau où on retrouvera le célèbre Mario qui devra, une fois encore, délivrer sa bien-aimée. Les flippers répondent au quart de tour, les rebonds et la vitesse de balle sont bien dosés, et ce jeu attrayant et accessible même aux plus jeunes.

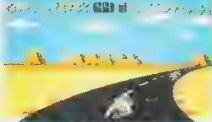
GRAPHISME : 70ni
SONORITE : 77ni
INTERET : 85ni



SPORT

Il campionato di calcio è stato vinto dalla Lazio, che ha battuto la Fiorentina per 2-1. La Lazio ha così conquistato il suo primo titolo di campione di calcio. La Fiorentina, invece, ha perso il suo primo campionato. La Lazio ha anche vinto il campionato di calcio per la prima volta. La Fiorentina, invece, ha perso il suo primo campionato. La Lazio ha anche vinto il campionato di calcio per la prima volta. La Fiorentina, invece, ha perso il suo primo campionato.

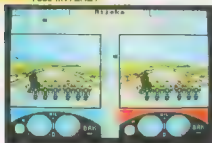




HANG ON

Vous chevauchez une moto de course à travers cinq circuits aux paysages différents. Votre engine force à près de 300 km/h. Vous bénéficiez de 3 vitesses. Vous pouvez vous accélérer et freiner. Votre but est de terminer premier de la course, et en, dans un temps minimum. Hang On est l'adaptation du jeu d'arcade de même nom. Cet excellent logiciel n'est en fait qu'un « remake » de la célèbre course de vitesse POLE POSITION, version moto... et

70se :GRAPHISME
50se :SONORITE
75se :INTERET



GRAND PRIX 500 CC.

Simulation de championnat du monde de moto 500 centimètres-cube. Votre engine a quatre rapports, un accélérateur et un frein. Vous pouvez vous entraîner ou disputer la plupart des grands prix du monde. Les courses ont lieu sur neuf tours contre ordinateur ou autre ami.

GRAND PRIX 500 cc. est le logiciel le plus porté sur l'aspect simulation.

Les mouvements du deux roues et l'impression de vitesse sont très réalistes et demandent un bon entraînement. La présentation simultanée de deux écrans de jeu permet une visualisation très précise des situations de course, surtout en tête à tête. Les brayages sont eux aussi de

20st :GRAPHISME
50st :SONORITE
60st :INTERET

faute de vitesse est bien senti, les décors sont dépeints, mais le graphisme est de très bonne qualité. Il est même supérieur aux logiciels concurrents testés dans ce magazine. Le son, sans égaler celui de la plupart des jeux SEGA, reste très réaliste. **HANG ON** comme **SUPER CYCLE** sur Atari, apparaît plus comme un très bon jeu d'arcade plutôt qu'une stricte simulation sportive.

Sega
Sega
1

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

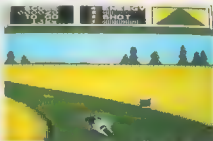
ST
Epyx
1

Vous êtes en course sur une 750 cc. Votre but est d'être premier dans une course de 8 étapes, semées d'embûches. Vous courrez jour et nuit, parmi les flaque d'eau, d'huiles et de verglas sur des routes souvent encombrées par des travaux. Encore une adaptation bâtie d'ailleurs on n'a pas de chance avec les motos sur ST. Le graphisme même si c'est nettement meilleur que 500cc n'est pas encore à la hauteur des possibilités du ST. La musique et les sons sont du même niveau. Les animations manquent un peu de réalisme, on ne sent, par exemple, presque pas

SUPER CYCLE

le force centrifuge dans les virages. On peut, sans risque, pousser les concurrents plus vite. En fait, on ressent une volonté manifestement ludique dans ce logiciel. Tous les trois parcours, on a le droit à une course aux bonus. On doit, comme dans le jeu d'arcade **BUGGY BOY** attraper un maximum de drapeaux disposés sur la route. Au huitième parcours on a le droit à l'orage et aux flaque d'eau. En fait, on s'amuse énormément dans ce jeu.

GRAPHISME: 50st
SONORITE: 40st
INTERET: 60st



MACH RIDER

Au volant de ma moto de l'an 2000 je force les vous m'avez sur la route truffée de pièges, de flaque d'huiles, de verglas, de clous et même de mines explosives. Un coup d'œil sur le rétroviseur **ATTENTION!** des ennemis! je rétrograde 4, 3, 2, 1 je freine, ils me doublent. **PAN PAN** je les déminage de mon puissant laser. La simulation est rapide, vive, aérée, les animations sont très réalistes. On s'amuse énormément. Je seul regret, les graphismes sont assez décevants et les couleurs sont ternes. Bonne nuit.

GRAPHISME: 60n.
SONORITE: 55m
INTERET: 80n

bonne qualité. Malheureusement le tableau se gâte lorsqu'on se penche sur le graphisme. Outre les dessinateurs du ST, on se demande

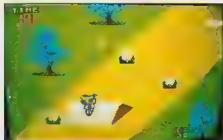
ST
Microdis
1/1 contre 1

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Nintendo
Nintendo
1/2

pourquoi il a été utilisé 8 couleurs au lieu de 16 possibles. Les conséquences? Certaines parties de l'écran sont floues, par exemple le numéro du rapport en bleu clair sur fond bleu très clair. La convivialité est un motif à la mode en informatique mais il ne faut pas moins de quatre pages de texte avant de commencer à jouer le programme aurait-il oublié que? Alors benéficie d'un GEM et d'une souris? Certainement pas. **GRAND PRIX 500 ST** est tout simplement une adaptation à moindres frais d'un programme prévu pour un autre ordinateur. C'est-à-dire de la part de l'éditeur et de créateur un profond mépris du JOUEUR. DOMMAGE.

Vous êtes aux commandes d'une moto du futur, munie de quatre vitesses, d'un rétroviseur et d'un laser. Vous forcez à plus de 500 km/h. Votre mission est de défendre la terre contre des démons émissaires envahisseurs. Dans ce but, vous devez vous entraîner sur des routes dépourvues d'ennemis. Des cibles placées au bord de route permettent d'éprouver votre précision de tir. Le téléphone sonne. « Allo, tu as une course de moto à tester sur Nintendo », « encore un Hang-on ou un Enduro? » réponds-tu d'une voix blasée. « Mais non, tu verras, c'est autre chose! » me dit-on au téléphone. En effet, je ne suis pas



ENDURO RACER

La perfection de la version du café. La course à lieu dans plusieurs paysages tels que la forêt, le désert. Tout au long des parcours vous serez confrontés à des bosses qui vous font perdre de l'altitude et perdre de la vitesse. Vos adversaires sont des motocrossmen, voitures de dragster, etc.

Évitez aussi la collision avec les obstacles naturels: rochers, cailloux.

Ce jeu est décevant et répétitif malgré quelques moments agréables.

Un jeu que vous apprécierez peut-être si vous ne connaissez pas la version arcade, sinon passez vous en.

GRAPHISME: 71se
SONORITE: 59se
INTERET: 59se

Ce jeu est censé être l'adaptation du jeu d'arcade **ENDURO RACER**. On s'attendait lorsque le jeu apparaît à l'écran, la vue n'est pas en 3D comme en arcade. Votre moto roule selon un scrolling diagonal de type **ZAXXON**. C'est une énorme déception. Une fois remis de cette émotion à vous décrocher le cœur, le jeu est cependant correct. Les graphismes sont assez jolis, les animations conviviales. Les paysages que vous traverserez sont beaux mais rien d'exceptionnel.



TURBO GT

passerez de très bon moments entre amis si vous voulez jouer à plusieurs. Un concept assez sobre car les circuits des niveaux élevés ne pardonnent pas les erreurs. Il arrive parfois que votre véhicule reste bloqué dans les bémiers de protection. Plus vous avancez dans le jeu plus l'état de la route se dégrade, se transformant à certains tableaux en véritable patinoire.

Malgré une grande simplicité graphique et musicale ce jeu est un très bon jeu de conduite avec lequel vous prendrez un grand plaisir à jouer surtout si vous jouez à 2.

GRAPHISME: 67se
SONORITE: 60st
INTERET: 81st

Sega
Sega 1

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

ST
Gasoline Soft
1/2

Ce jeu a inspiré directement du jeu d'arcade **SUPERB PRINT** mais la comparaison s'arrête là. La version arcade est nettement supérieure graphiquement, musicalement et elle possède un volant. **TURBO GT** est une course automobile se déroulant sur un écran fixe vu de haut.

Ce n'est pas un jeu de conduite en 3D comme on a l'habitude de voir.

Il n'en est pas pour autant moins intéressant.

Les graphismes du circuit et des animations sont simples mais efficaces. On plonge immédiatement au cœur de la course. Il ne faut pas se laisser décourager par une impression de petit jeu moyen. **TURBO GT** est bien au contraire captivant et vous



EXCITE BIKE

EXCITE BIKE est un jeu de motocross à scrolling latéral. Vous devez compléter différents parcours dans un temps minimum. Il propose 2 possibilités de jeu.

GAME A course d'entraînement où vous apprendrez à maîtriser les diverses bosses et obstacles.

GAME B compétition contre les autres motocrossmen.

Ce jeu est rapide mais les graphismes sont d'une qualité très

56st GRAPHISME
55st SONORITE
58st INTERET



WORLD GRAND PRIX

Au volant d'une formule A vous courez sur douze Grands Prix différents. Un jeu superbe qui rappelle le bon vieux temps de **POLE POSITION**.

Le challenge est simple: terminer dans les temps afin de se qualifier pour la course suivante et gagner mais ce n'est pas facile. Même les 1-2-3 à faire pour la première course sont difficiles à réaliser. Votre monoplace à deux vitesses ne peut atteindre 300 km/h. Sur la partie supérieure de l'écran un compteur tour un compteur de vitesse un chronomètre et un pan du parc vous donnent toutes les informations nécessaires.

89se GRAPHISME
90se SONORITE
85se INTERET

Nintendo
Nintendo 1

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Sega
Sega 1

moyenne, tout comme les bruits. On se passionne néanmoins sans problèmes pour la course et la lutte contre les adversaires. Les seuls de bosses sont gênants. N'oubliez jamais de surveiller la température de vos pneus, sous peine d'éclatement. C'est un jeu rapide qui, comme beaucoup sur Nintendo, nécessite de bons réflexes. On peut aussi construire ses propres tableaux avec l'option **DESIGN**. En définitive un jeu moyen qui procure quelques moments de plaisir.



Sega
Sega 1

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

ST
Gasoline Soft
1/2

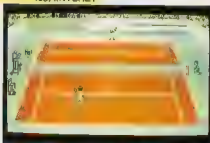
graphismes sont très beaux surtout les paysages et le choix des couleurs. À la fin de chaque course lorsque vous terminez dans les quatre premiers vous gagnez des points. Ceux-ci vous permettent d'optimiser le rendement de votre véhicule avec un super accélérateur, des pneus anti-dérapants ou un nouveau moteur. Les animations ne sont pas en reste. **World Grand Prix** est à mon avis la plus belle course de mono place sur console et écran. Son défilé provient d'un léger scintillement des sprites au moment des dépassements qui pourrait gêner les joueurs trop assidus devant leur écran. Les sons sont très réalistes et la petite musique qui annonce vos victoires, admissible. A ne pas manquer.



SUPER TENNIS

On attendait très souvent avec une grande impatience un tennis sur ST. Il est arrivé, mais avec à quelle déception. Graphiquement, on a la désagréable impression que le ST s'est transformé en un SPECTRUM tant les couleurs sont mal choisies, les tenues non conformes, mais surtout les animations complètement

39st GRAPHISME
39st SONORITE
46st INTERET



GRAND SLAM

Grand Slam est le premier tennis sur Amiga.

Vous voilà dans le peau du joueur qui va participer aux plus prestigieuses tournois du circuit. Open de France, Roland Garros, Wimbledon, les Opens des Etats-Unis et d'Australie.

Tous les ingrédients sont réunis pour une bonne simulation : la surface de jeu diffère d'un tournoi à l'autre et influe sur le comportement de la balle, le temps normal, chaud, vent, pluie, à votre guise, la raquette, bois, métal ou graphite, la tension du cordage est réglable.

la possibilité de s'entraîner avec des joueurs de tempéraments différents.

Les conseils tactiques de l'entraîneur vous pouvez même discuter les décisions de l'arbitre, et bien sûr

48am GRAPHISME
65am SONORITE
52am INTERET

réalisme. Tout cela est très gênant pour un tennis, surtout lorsqu'on connaît les possibilités

ST SYSTEME Nintendo
FII EDITEUR Nintendo
1/2 JOUEURS 1/2

du ST. On était en droit d'attendre beaucoup mieux. Heureusement, les coups de tennis sont assez bien respectés. Cela ne sauve pas pour autant le jeu d'une grande médiocrité. Si vous aimez vraiment le tennis, je vous conseille de comparer le tennis pour NINTENDO à celui de C&S, le jour et la nuit, et de tendre, tout comme bon nombre de utilisateurs un meilleur tennis sur ST.



TENNIS NINTENDO

Le tennis sur Nintendo recrée parfaitement les sensations que l'on éprouve sur le court. Les graphismes ne sont pas exceptionnels, mais les petites bonhommes ronds sont adorables. Les joueurs ont une allure très sympa. De même que les autres, ce qui n'est pas chose commune. Le jeu est quant à lui passionnément prenant. On ne veut plus lâcher la console, c'est une véritable drogue. 5 niveaux de difficulté vous sont proposés, vous pouvez jouer en simple ou bien en double avec un ami contre l'ordinateur. Aux niveaux 1, 2 et 3 vous battez ordinairement avec une certaine pratique.

Pour un niveau supérieur, c'est une autre paire de manches. Il va vous falloir programmer des arrangements intéressants. Les 2 boutons de la manette sont utilisés.

Un seul à renvoyer la balle normalement, s'autre à exécuter des rebonds. Les gestes du vrai tennis sont parfaitement respectés et détaillés. Enfin, les bruitages sont simples mais efficaces. C'est le meilleur tennis sur le marché.

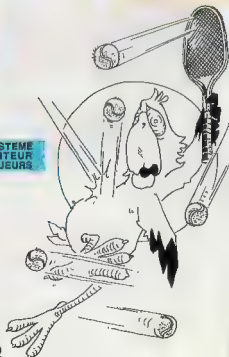
GRAPHISME: 75nl
SONORITE: 69nl
INTERET: 89nl

Cela est sûr de partie. Les bruitages sont assez dans les avec des sons digitalisés.

Amiga SYSTEME
Infinity Software EDITEUR
1 JOUEURS

par contre les graphismes sont tout juste passables.

Les problèmes commencent quand il s'agit de jouer. Les déplacements se font à la seconde du point de vue de la précision, on a déjà fait mieux. La principale difficulté réside dans l'utilisation du pavé numérique pour réaliser tous les coups de tennis : services, balles coupées et frisés, rebonds, smashs, et pour courir la puissance et la vitesse de frappe. Je dois avouer qu'après plusieurs heures de pratique, les résultats sont restés très décevants. A mon avis, ce jeu convient mieux à une dactylo qu'à un habitué des salles d'arcades. Pas d'oubli, pensez-vous ? Eh bien, essayez donc ! J'attends vos conseils.





EIGHT BALL

Vous jouez sur un billard américain vu, en pain.

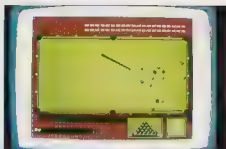
Ce billard américain est un des nombreux jeux réalisés par éditeur Microdeal sur ST. Les graphismes sont bons, notamment si l'on prend en compte les sons qui ne manquent pas non plus de qualité. Chacun peut vouloir permettre de choisir votre mode de jeu et de jouer de la même manière. Ainsi, vous pouvez décider si les balles peuvent ou non se diriger à la table. À laide de la souris, vous dirigez votre

ST SYSTEME
Microdeal
1/2

ST SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

ST SYSTEME
Shelbourne Soft
1/2

billard à frapper. Cela vous permet de choisir si et où on te la force du coup. Le maniement de la queue est simple mais ne permet aucun effet dans la frappe. L'animation n'est pas non plus très réaliste. Les boules ne glissent pas assez et s'arrêtent trop brusquement. Leur animation est saccadée dès que plusieurs d'entre elles se déplacent en même temps. Ne pouvant combiner les aspects de l'effet Eight Ball est un jeu très simple à utiliser qui s'adresse plutôt aux débutants. Ce billard est utile à la fois sur un écran monochrome



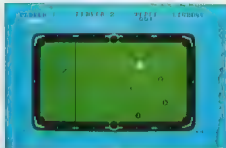
ST POOL

Bien d'être en train de jouer. Ce billard bénéficie de bons graphismes et d'une option effet ressortie qui permet de déterminer la zone de frappe et ainsi d'obtenir l'effet voulu. On peut taper n'importe quelle boule, mais le maniement de la queue n'est pas facile. En effet, à laide de la souris, on place son extrémité sur la boule choisie puis on éloigne de celle-ci afin d'indiquer la puissance et enfin on

frappe à la billes. Pendant cette manœuvre, le plus petit mouvement altère la direction du tir. L'animation des boules est assez réaliste et la sonnerie est convenable. Ce jeu peut être du niveau des meilleurs simulateurs mais convient à certains fans des de ce sport.

GRAPHISME: 60st
SONORITE: 30st
INTERET: 50st

60st: GRAPHISME
40st: SONORITE
50st: INTERET



ST SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

ST SYSTEME
Microdeal
1/2

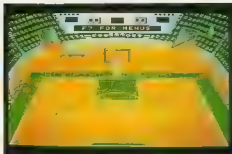
ELECTRONIC POOL

MICRODEAL, l'un des sociétés les plus profitables sur le ST. ELECTRONIC POOL est d'ailleurs un de leurs premiers jeux. Comme son nom l'indique, c'est une simulation de billard américain. La table de billard est vue de haut. Sur cette table sont posées six boules numérotées qui n'attendent que vous pour s'animer un peu. Vous devez rentrer ces balles dans six trous situés à différents endroits du tapis. À chaque trou correspond un coefficient qui permettra à la machine d'évaluer votre score. Les graphismes sont très simples et peu colorés.

Les boules sont quant à elles mal animées. Le joueur n'a pas la sensation qu'elles roulent mais plutôt qu'elles glissent. Le jeu

est lui aussi très simple et comblera les personnes qui veulent découvrir ce sport entre amis. Il se résume à positionner un curseur sur la boule que vous visez, ensuite vous cliquez à droite de la souris pour déterminer la force de votre coup, et enfin vous appuyez sur le bouton gauche pour que le coup parte. C'est facile. Les experts de billard seront percutés par cette très grande simplicité. Le résumé du jeu n'est pas non plus parfait, cependant le jeu est amusant.

GRAPHISME: 30st
SONORITE: 25st
INTERET: 56st



TWO ON TWO

Vici un nouveau jeu de basket édité par Activision. Dans un stade archi-comble vous affrontez l'ordinateur ou un ami.

Les matches se déroulent à deux contre deux sur le terrain entier. Deux options vous sont proposées dès le départ : 1 OU 2 JOUEURS.

Dans le premier cas vous êtes opposé à la paire commandée par l'ordinateur. Mais vous ne dirigez qu'un seul joueur de votre paire, l'autre est géré par la machine. Avec l'option 2 joueurs à vous est possible de vous associer à un copain afin de défier l'ordinateur.

83am 83st :GRAPHISME
83am 75st :SONORITE
88am 88st :INTERET



Amiga ST SYSTEME
Activision EDITEUR
1/2 JOUEURS

Il existe aussi une option un joueur contre un autre joueur. Dans tous les cas, l'ordinateur dirige au moins un basketteur. Deux niveaux de difficulté sont proposés. Comme vous le constatez les variantes sont très nombreuses dans ce jeu. Il n'y a aucun reproche à formuler de ce point de vue. Les bruitages sont réalistes et parfaitement adéquats.

La version Amiga de ce côté là possède un léger avantage sur la version ST. Les graphismes sont très détaillés de même que les animations. Le stade et la foule sont superbes. On aperçoit même les coachs se levant de leur chaise. Tous les coups du basket (ou presque) sont possibles.

C'est le meilleur basket à cette date. A ne manquer sous aucun prétexte.



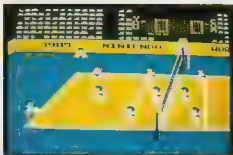
ONE ON ONE

Le basket est un thème qui a toujours inspiré les créateurs de logiciels.

One on one voici deux ans révolutionna les traditionnels logiciels traitant de ce sport en proposant un jeu à un contre un sur un seul panneau. La version pour les 8 bits connaît un énorme succès. On peut donc se montrer déçu par la version Amiga qui n'exploite pas, loin s'en faut, les capacités graphiques de la machine. En revanche les sons digitalisés ajoutent au jeu un réalisme saisissant. On se croirait au stade avec la speaker et les hurrahs de la foule. Le jeu est très intéressant, je dirais

même assourdissant tant la version Amiga est rapide. On oublie donc bien vite la déception graphique car la motivation et la concentration l'emportent. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur (4 niveaux) ou contre un copain. Un excellent basket qui respecte tous les mouvements des pros. A VOUS LA VICTOIRE !!

GRAPHISME: 55am
SONORITE: 84am
INTERET: 83am



SYSTEME Nintendo
EDITEUR Nintendo
1/2 JOUEURS

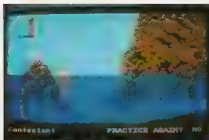
Simulation de Volley-Ball à six joueurs, vue de côté. Il existe plusieurs modes de jeu. Volley masculin ou féminin, tournoi ou entraînement. On peut smasher, contester seul ou à trois joueurs. Il est aussi possible de faire des passes avant et arrière dans toutes les directions.

J'ai tout simplement été ébahi par ce jeu. Il est, à mon avis, le meilleur sport d'équipe qu'il m'ait été donné de rencontrer sur une console. Même s'il demande une période d'adaptation, ce logiciel est simple à manipuler. L'action est très réa-

VOLLEY BALL

liste, vive le gain spectaculaire et garde cet aspect dessin animé si typique à Nintendo. Ce jeu demande la concentration nécessaire dans ce sport d'équipe. Il apporte aussi l'explosion de joie qui suit le gain d'un point disputé. Une cartouche plus qu'indispensable aux amoureux du sport et indispensable aux autres. S'il n'en fait qu'une à ma logithèque Nintendo, ce serait comme à.

GRAPHISME: 70ni
SONORITE: 65ni
INTERET: 99ni



WINTER GAMES

Il n'est de vous présenter le célèbre Winter Games qui fait désormais partie de la légende du jeu informatique. Vous participez aux Jeux Olympiques d'hiver. 7 épreuves sont au programme.

Le HÔT DÔC au saut de bosse, très fun et surtout très acrobatique.

Le saut à ski au vol à ski, nécessite une parfaite coordination des mouvements.

86 am st GRAPHISME
67 am st SONORITE
87 am st INTERET

Amiga / ST
Epyx
1/2/3/4/5/6

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga / ST
Epyx
1/2/3/4/5/6

Le paysage artistique. Il y a deux épreuves, les figures libres et les figures imposées.

Le bobsleigh.

Le bobsleigh se déroulant dans un paysage somptueux.

Le patinage de vitesse.

Graphiquement Winter Games est certes très beau mais on peut regretter le peu d'améliorations qui ont été faites pour la version ST. Seul le bobsleigh a subi un lifting graphique et le résultat est probant. Le jeu demeure extrêmement intéressant car il propose des épreuves très différentes les unes des autres et vous permet de vous mesurer entre amis afin d'améliorer vos records. En conclusion, un grand classique des simulations sportives.

Le patinage de vitesse.

Graphiquement Winter Games est certes très beau mais on peut regretter le peu d'améliorations qui ont été faites pour la version ST. Seul le bobsleigh a subi un lifting graphique et le résultat est probant. Le jeu demeure extrêmement intéressant car il propose des épreuves très différentes les unes des autres et vous permet de vous mesurer entre amis afin d'améliorer vos records. En conclusion, un grand classique des simulations sportives.

Graphiquement Winter Games est certes très beau mais on peut regretter le peu d'améliorations qui ont été faites pour la version ST. Seul le bobsleigh a subi un lifting graphique et le résultat est probant. Le jeu demeure extrêmement intéressant car il propose des épreuves très différentes les unes des autres et vous permet de vous mesurer entre amis afin d'améliorer vos records. En conclusion, un grand classique des simulations sportives.

Graphiquement Winter Games est certes très beau mais on peut regretter le peu d'améliorations qui ont été faites pour la version ST. Seul le bobsleigh a subi un lifting graphique et le résultat est probant. Le jeu demeure extrêmement intéressant car il propose des épreuves très différentes les unes des autres et vous permet de vous mesurer entre amis afin d'améliorer vos records. En conclusion, un grand classique des simulations sportives.



WORLD GAMES

Le saut de l'anneau en pélin à glace en ALLEMAGNE.

Le duel sur l'anneau Tarbo flottant au CANADA.

Ce jeu propose des épreuves complètement originales, vous n'en avez jamais vues auparavant. Les graphismes sont beaux, variés et très détaillés. Les animations sont très amusantes, un jeu très réussi, et original ce qui n'était pas évident après SUMMER ET WINTER GAMES.

GRAPHISME 89 am st
SONORITE 78 am st
INTERET 89 am st

GRAPHISME 89 am st
SONORITE 78 am st
INTERET 89 am st

GRAPHISME 89 am st
SONORITE 78 am st
INTERET 89 am st

GRAPHISME 89 am st
SONORITE 78 am st
INTERET 89 am st



Vous participez à une simulation sportive proposée par Epyx. World Games vous fait voyager à travers le monde. Vous participez à des épreuves dans 8 pays différents. Les épreuves sont les suivantes:

Le pigeon de fausse à MEXICO, très spectaculaire.

Le hachepâte en URSS, réservée aux torches du poignet.

Le lancer de tronc d'arbre en ECOSSE, une spécialité locale.

Le jeu japonais se déroule en JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

Le jeu très convexe et sport national au JAPON.

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga / ST
Psychosis
1/2/3/4/5/6

Amiga / ST
Psychosis
1/2/3/4/5/6

Amiga / ST
Psychosis
1/2/3/4/5/6

Amiga / ST
Psychosis
1/2/3/4/5/6

Amiga / ST
Psychosis
1/2/3/4/5/6

Amiga / ST
Psychosis
1/2/3/4/5/6

Amiga / ST
Psychosis
1/2/3/4/5/6

Amiga / ST
Psychosis
1/2/3/4/5/6

Amiga / ST
Psychosis
1/2/3/4/5/6

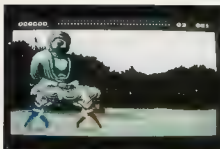
ARENA

nant coré. On peut jouer au joystick, et après trente secondes à « tripper » le « bâton de jeu » de droite à gauche. On est déjà bien chaud pour l'épreuve suivante. Une petite courbe autour en haut de l'écran permet de mieux visualiser son état, ou son lancer et ainsi de améliorer. Par moments un personnage apparaît et se moque de vous. Ceci donne une note humoristique à ce bon logiciel.

GRAPHISME 95 am st
SONORITE 30 am st
INTERET 70 am st

GRAPHISME 95 am st
SONORITE 30 am st
INTERET 70 am st

GRAPHISME 95 am st
SONORITE 30 am st
INTERET 70 am st



AMIGA KARATE

Ce jeu est le même que ST KARATE mais en version AMIGA.

La société Hedersoft a créé ses premiers logiciels sur l'ordinateur QL, le premier Micro à bas prix utilisant un microprocesseur.

65am :GRAPHISME
55am :SONORITE
60am :INTERET

Amiga
Paradox
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

ST
Paradox
1/2

de à 68000. Depuis les qu'un nouvel ordinateur employant le même processeur apparait. Hedersoft s'empresse d'adapter ses vieux programmes. Certains vieillissent très mal, c'est le cas d'AMIGA KARATE. Le logiciel est fidèle à la version Atari mais l'on note toutefois quelques différences. La musique de présentation est superbe, celle des combats a disparu et de tendres « KYAY ! » la remplacent. L'animation des Karatekas paraît plus rapide, ce qui rend les combats plus difficiles.



ST KARATE

étaient déjà bien joués et appréciés de bonne heure. Mais tout passe et ce qui était beau hier ne l'est plus forcément aujourd'hui. En informatique tout va vite.

GRAPHISME : 60st
SONORITE : 45st
INTERET : 60st

Vous combattez un ou deux adversaires sur des tableaux représentant des paysages de empire du soleil levant. Tous les deux écrans, vous devez détruire une série de poteaux. Luttant mystérieusement en silence, ce jeu est le premier Karaté paru sur l'Atari. Tout de ce fait, un grand succès à sa sortie. Malheureusement pour Paradox, éditeur des logiciels comme International Karaté ou encore Karaté Kid II l'ont supplanté par des qualités graphiques et sonores supérieures. Dommage, car les décors



KARATE KING

Vous combattez sur sept tableaux différents un adversaire et des objets ressemblant à des poteaux du genre. (La qualité graphique du jeu ne permettant pas de pré-

25am 20st :GRAPHISME
15am 10st :SONORITE
25am 25st :INTERET

Amiga ST
Kingsoft
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga ST
Microdeal
1/2

ser davantage. Karaté KING est présenté par KING SOFT, une marque de logiciels dont le but est de présenter l'unique mais un grand nombre de jeux à bas prix. Mais même dans ce but tout à fait valable, peut-on réellement se permettre d'éditer un logiciel aux graphismes entrecoupés du ST aux sons inexistants et aux animations qui nous font confondre les personnages avec des ballons de beachvolley ? La version AMIGA ne vaut guère mieux. A n'acheter qu'en cas d'erreur.



KARATE KID II

virez le mystérieux secret du tambour. Les tableaux sont beaux, les animations rapides et réalistes. La musique est elle aussi agréable. On notera dans la version Amiga la présence d'un plus grand nombre de tableaux et de meilleures qualités graphiques. On félicite une fois de plus Steve Bak, auteur de GO, DRAGONIER et JUPITER PROBE, pour la qualité de son logiciel.

GRAPHISME : 97am 85st
SONORITE : 80am 80st
INTERET : 80am 70st

Ce jeu est tiré du célèbre film du même nom. Vous tenez donc le rôle de Daniel SAM, un jeune américain adepte du Karaté. Accompagné de Mi Miyagi, vous devez vaincre un expert des arts martiaux, le méchant CHOZEN. Pour cela, il vous faudra apprendre le secret du tambour, sans capable de vous aider à survivre dans L'ULTIME COMBAT. Certainement le meilleur jeu de ce genre sur ST et AMIGA. Le scénario est varié, il faut d'abord combattre Toshio et Taro pour s'entraîner. Vous devez ensuite apprendre à vous concentrer en tentant d'attraper une mouche avec deux baguettes chinoises. Enfin vous décou-



INTER NATIONAL KARATE

Combats de karaté sur des tableaux représentant différents décors. Les intervenants vous permettent de tester votre force sur des pichenches de bois et votre rapidité d'esquive face à des coléaux et

95st GRAPHISME
83st SONORITE
52st INTERET

ST System 3
V1 contre 1

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Sega
Sega
V2

autres objets qui sont lancés sur vous. Lorsque *Inter National Karaté* est paru, en décembre dernier, aucun jeu d'arcade sur aucun ordinateur n'avait montré de tels graphismes. De superbes décors, de magnifiques et animés sprites, personnages des sons de très bonne qualité, tous les ingrédients étaient présents pour nous faire présenter le plus beau jeu de l'année. Malheureusement, une faiblesse dans le scénario et surtout dans la programmation du combattant dirigé par Atari venait ternir ce tableau extrêmement prometteur. *Inter National Karaté* n'occupe pas même l'un des meilleurs logiciels d'arts martiaux surtout pour les combats entre amis.

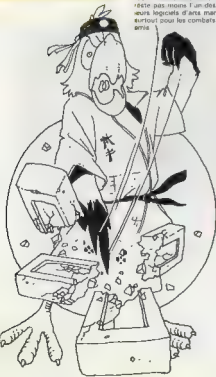


BLACK BELT

par certains côtés, le célèbre jeu d'arcade « *YE AR KUNG FU* », avec un beau scrolling en prime.

La principale originalité du jeu réside dans les immersion dans les combats qui sont très grands. Les graphismes sont variés, l'animation est rapide et demande au joueur une grande concentration. La musique est spéciale Sega, toute égale à elle-même, c'est à dire superbe. Un logiciel qui devrait combler les fans du Kung Fu.

GRAPHISME 75se
SONORITE 85se
INTERET, 85se



SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

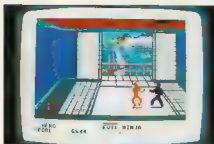
Nintendo
Nintendo
V2

Vous êtes Thomas, un expert en KUNG FU. Votre mission est de libérer Silvia, votre charmante fiancée, maintenue en captivité par le mystérieux « GANG X ». L'usage supérieur de leur rapace. Vous subirez les assauts d'une multitude d'ennemis de toutes tailles et de toutes formes, du vulgaire homme de main, au chef de gang « MR X » en personne. Il vous faudra survivre à de nombreux pièges tels que les sacs de serpents, les dragons, les bourdonnés véné-

KUNG FU

neux. Ce logiciel est un réplique exacte du jeu d'arcade « *Kung Fu Master* », et reste malgré tout l'un des meilleurs de cette catégorie. Le scrolling est propre, les animations rapides et variées, la musique est bonne si ce n'est une musique moins répétitive.

GRAPHISME: 70ni
SONORITE, 45ni
INTERET: 80ni



NINJA MISSION

Vous êtes un maître Ninja à l'assaut d'un temple ennemi. Les disciples de la secte vous attaquent seuls, ou par petits groupes de deux à quatre personnes. Heureusement, vous êtes un expert en karaté. Les courtoises, étoiles et sabres trouvés lors de votre progrès

40st GRAPHISME
30st SONORITE
30st INTERET

ST Mastertronic
1

vous aide à vaincre. Très utiles pour parvenir à vos fins. Voici le premier logiciel ST de la société Mastertronic. Cet éditeur anglais est spécialisé dans l'édition de programmes à bas prix. Il nous présente ici un jeu pauvre en son, aux graphismes queoques et aux animations d'un réalisme douteux. Mastertronic nous offre une très belle page de présentation. C'est malheureusement la seule raison d'acheter un tel jeu, du deux petits coups suffisent souvent à abattre l'adversaire.

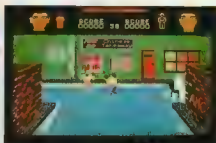
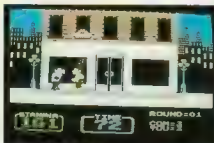


MY HERO

dans l'importance du scénario quelque soit le type de jeu. Les décors restent simples mais la logique n'en souffre pas. La musique, superbe, ajoute une note gaie et amusante à ce jeu fort plaisant.

GRAPHISME: 50so
SONORITE: 80so
INTERET: 60so

Laissez-vous séduire par l'ambiance d'une bande de Punk's. Ils sont nombreux et certains sont armés de couteaux de boutelles et même de bombes, radio commandées. Fort heureusement, vous êtes doué, nevez quoi ? Vous avez gagné un AS du Kung fu. Vous devez traverser la ville combattre plusieurs voyous et encore combattre afin de s'élever celle que vous aimez. Version Sega de « Urban Champion Nintendo », ce jeu présente une action plus rapide et plus variée que son concurrent d'un plus haut. Il démontre



URBAN CHAMPION

La guerre des bandes est déclarée dans votre village, vous devez absolument faire « le coup de poing » avec le leader ennemi afin de le repousser vers la sortie de la ville. Vous deviendrez ainsi élu de ces « minettes » toujours fières de se pavaner au bras d'un costaud. Un jeu sympathique aux gra-

40ni GRAPHISME
40ni SONORITE
25ni INTERET

Nintendo SYSTEME
Nintendo EDITEUR
1/2 JOUEURS

phismes simples, mais dont le scénario est un peu trop répétitif pour en espérer une longue durée de vie. On regrette aussi une animation trop lente et une panoplie de coups trop risiblente sans les coups de poings à la télé et au corps étiré permis. Certes, le jeu est plus mals de la série Nintendo. A n'acheter qu'en cas de malheur pour les « accros » du joystick.

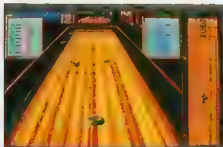
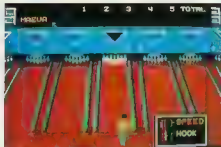
ST Anco
1/2

Vous rencontrerez des Boxeurs Thaïlandais, de plus en plus forts, dans six décors différents. Votre notoriété vous permettra d'être les porcs de cas « s'entraîner » que sont les rings dans ce pays. Ce Logiciel est le seul de cette série à être présenté en trois dimensions. Le Boxer Thai est un sport où les coups de coudes et de genoux sont permis. Dans ce jeu, sept coups et deux esquives sont possibles, mais malheureusement pas ceux cités plus haut. L'écran de jeu est original. La haut présente le visage des boxeurs au cours du combat, inutile de préciser dans quel état se trouve le perdant. Le bas est consacré au

THAI BOXING

combat. Le combat. Voici le point noir de ce logiciel. Le dessin des protagonistes trop petits, rend l'action totalement incompréhensible et impossible de savoir qui donne les coups et qui les reçoit. Fort heureusement, les décors sont très biens réussis, une bien maigre consolation.

GRAPHISME: 65st
SONORITE: 20st
INTERET: 40st



10th FRAME

ACCES avait fait une entrée fracassante sur le marché du ST avec LEADER BOARD. Le redoublant cette fois-ci avec une fabuleuse simulation de bowling. Le jeu débute par une superbe présentation accompagnée d'un effet sonore digitalisé remarquable. Un écran apparaît ensuite et vous vous retrouvez au milieu d'une salle de bowling. Ce qui frappe dans ce logiciel c'est étonnamment qu'il est doté de bruitages. Ces derniers rendent la simulation hyper réaliste. On a l'impression que tous les effets sonores sont extraordinaires. On entend le bruit de la boule qui

89st :GRAPHISME
92st :SONORITE
93st :INTERET

roule et le bruit des quilles renversées ainsi que les acclamations de la foule. Tout y est. L'animation du joueur qui lance la boule est impeccable. On a l'impression de regarder un reportage T.V. Les graphismes sont, j'allais dire, optimaux sont multi-pics. Vous pouvez jouer à plusieurs, et ensuite comparer vos scores. Vous pouvez à l'aide de la souris contrôler le force d'effet et le point de chute de votre lancer. On retrouve d'ailleurs le même système de contrôle du joueur que dans LEADER BOARD.

10 TH FRAME met un jeu fabuleux, très simple d'utilisation pour les non initiés et follement captivant. C'est un MUST.

ST SYSTEME
Access EDITEUR
1/2 JOUEURS
ST Shelbourne Soft
1.2

SHUFFLE BOARD

Jeu de shuffle board c'est un jeu de table paramétrable en trois dimensions. Voici bien le magic de l'informatique qui permet au monde de faire connaissance avec un jeu pratiqué depuis le quinzième siècle en Angleterre. Créé depuis dans le royaume voisin, ce jeu reste très joué au Canada (15 000 tables), et surtout aux Etats Unis où 200 000 tables sont recensées. Des tables qui n'arriveront certainement jamais en France même pour les possesseurs du ST, plus de problèmes. Ils ont eux aussi la possibilité de s'adresser aux jeux du SHUFFLE BOARD. Ce logiciel en fait une parfaite simulation. Au bout d'une table en bois sur laquelle

sont repérées des lignes de points ou une cible, vous faites glisser quatre palets. Votre but est de marquer un maximum de points et d'éviter les zones hors jeu. Les graphismes sont excellents. Les options possibles permettent de choisir entre 5 jeux différents à entraîner contre ordinateur ou tout seul. Vous pouvez choisir une table et des palets plus ou moins glissants, etc. Un jeu superbe avec une documentation complète.

GRAPHISME: 85st
INTERET 85st

ABONNEZ VOUS à GENERATION 4

Le seul magazine à couvrir l'AMIGA en France

Le seul magazine à analyser chaque mois
TOUS LES JEUX de l'Atari ST et de l'AMIGA

Le seul magazine qui va vous apprendre à créer
vous même un jeu vidéo sur les nouvelles machines

GENERATION 4 11 numéros par an 250 francs
Pour vous abonner, envoyez un chèque bancaire ou postal à l'ordre de Pressimage
à l'adresse suivante PRESSIMAGE 210, rue du faubourg Saint-Martin 75010 PARIS
N'oubliez pas de mentionner l'adresse à laquelle vous souhaitez recevoir le magazine

ZAPPER ET LIGHT PHASER

Après le *Video Master* de Mattel le module **TURBO** (volant, accélérateur) et le *Super Contrôleur* (carte de base) Coleco, ou encore les lunettes *Vidéos*, voilà le **ZAPPER** (NINTENDO) et le **LIGHT PHASER** (SEGA) : ces armes redoutables inventées par les constructeurs de consoles japonaises afin d'agrémenter leurs jeux. Les techniques d'ordinateurs vendent des phénomènes : on comprend bien que SEGA et NINTENDO n'allaient pas nous vendre des imprimantes avec leurs jeux. Voilà le Japon à qui on a interdit la construction d'armes en 1945, en train d'armer le monde de millions de **ZAPPER** ! On va finir

par faire employer nos moniteurs avec tout ça. En fait, pas de panique, ces armes sont tout à fait inoffensives si ce n'est pour votre travail, vos devoirs, ou votre sommeil. En principe, les seuls effets secondaires sont l'ennui et l'absence de sommeil. Les deux armes ont leurs couleurs assorties à leurs machines, les deux armes se rassemblent étrangement. Le design du SEGA semble peut-être plus moderne et plus épuré. Les formes moins rigides du pistolet NINTENDO donnent la possibilité d'une prise parfaitement dans la main, moins fatigante que celle de son concurrent. En appuyant sur la gâchette, on s'aperçoit que le **ZAPPER** est muni d'une réelle détente mécanique qui permet de sentir passivement le moment du tir alors que celui du **LIGHT PHASER** est plus sensible. Ceci peut être assez désagréable en cours de jeu et entraîner des tirs involontaires. Les impacts à l'écran n'apparaissent que dans la version SEGA, il existe à peu près le même nombre de jeux sur les deux consoles : 4 pour le **ZAPPER** et 3 pour le **LIGHT PHASER**.



MARKSMAN SHOOTING/ TRAP SHOOTING/ SAFARI HUNT

Cette cartouche combo comprend trois logiciels de tir. Dans le premier, vous êtes à l'entraînement dans un stand de tir du F.B.I. Six cibles de formes humaines apparaissent et se déplacent de façon aléatoire. Le second vous installe dans une fosse de **BALL TRAP**. Le jeu débute avec un canon à essai, puis les décors changent, tous les cinq tableaux les canons sont tirés, nombre de trois. Le dernier est une simulation de **Safari**. Vos cibles sont les dangereux animaux de la jungle chers au cœur de **TARZAN**. Il existe trois décors différents. Dans les trois cas, vous devez en atteindre le score de qualité.

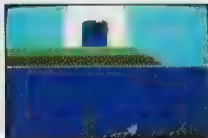
Le score est en pourcentage pour les deux premiers jeux. Dans le troisième vous avez un nombre limité de balles. Trois très bons jeux, mais qui

Sega
Sega
1

SYSTÈME
ÉDITEUR
JOUEURS

Nintendo
Nintendo
1/2

nécessitent tous les mêmes qualités : rapidité et précision. Bien voir, bien viser et juste. Voilà est la recette pour améliorer votre score. Les graphismes et les sons frappent par leur qualité et leur réalisme. J'ai même surpris ma femme qui entre parenthèses déteste tout ce qui touche à l'informatique, le **Zapper** à la main « déformant » les animaux de **Safari Hunt**. Mais chut. Ne le répétez pas. Essayez, vous verrez ça peut marcher chez vous.



GUMSHOE

bouteilles des requins. Les graphismes sont du style dessin animé. Les personnages sont rigoureux et sympathiques. La musique est entraînante et accompagne la jeu à merveille. Le pistolet ajoute un intérêt supplémentaire car il nécessite une grande adresse. **GUMSHOE** est logiciel très divertissant qui passe à coup sûr aux jeunes mais aussi aux joueurs confirmés.

GRAPHISME : 82/100
SONORITE : 80/100
INTERET : 80/100

85se GRAPHISME
80se SONORITE
90se INTERET



DUCK HUNT

Encore une cartouche regrou-
pant trois jeux de tir, les
deux premiers vous aident à la
chasse aux canards sauvages et
le troisième au Ball Trap. Dans
les trois cas, le jeu se termine
lorsque dix cibles ont été ratées.

81ni :GRAPHISME
72ni :SONORITE
60ni :INTERET

Nintendo
Nintendo
1

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Nintendo
Nintendo
1/2

DUCK HUNT regroupe trois logi-
ciels dans lesquels il est inutile
de réfléchir. On tire sur tout ce
qui bouge. La but paraît sim-
piste et un peu répétitif mais les
scénarios ont beaucoup d'hu-
mour. Si par malheur vous ratez
un canard, votre trajectoire de
chien se permet de vous rire au visage.
Ce qui est, vous le comprendrez,
très désobligeant pour le fier
chasseur que vous êtes. Le jeu
de BALL TRAP est tout à fait
classique. Les cibles sont dis-
parées par deux, alternativement
et disparaissent rapidement au
loin. Votre rapidité et votre pré-
cision sont ainsi durement mises
à l'épreuve.



HOGAN'S ALLEY

afin de les diriger vers des cibles.
Le jeu se termine quand dix boi-
tes sont tombées à l'extérieur
des cibles. Ce logiciel très agré-
able permet de tester votre pré-
cision au revolver mais aussi
votre rapidité de tir et vos
réflexes visuels. La musique est
presque inexistante. Les gra-
phismes sont simples, mais ne
nuisent en rien à ces jeux qui
feront unanimement dans votre
entourage.

GRAPHISME:75ni
SONORITE: 60ni
INTERET: 90ni



SHOOTING GALLERY

Vous êtes dans un stand de
tir de fête foraine « new
look ». Face à vous une multi-
tude de cibles se déplacent.
Vous devez en détruire le plus
tôt afin de vous qualifier pour le
tableau suivant. Ce jeu est tout
simplement superbe. Les gra-
phismes sont très beaux, du
plus petit canard au dernier des
ballons en passant par les explo-

45se :GRAPHISME
70se :SONORITE
80se :INTERET

Sega
Sega
1

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Nintendo
Nintendo
1

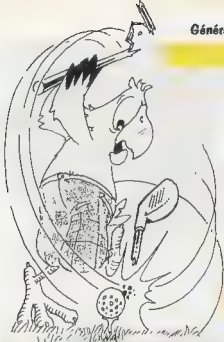
sions et les fusées. Tout est par-
faitement réalisé. Les musiques
et les sons approchent une fois
de plus la perfection. Le jeu
commence par deux tableaux
d'entraînement qui visent respec-
tivement à habituer le joueur à la
moindre distraction est fatale.
Ce sont les ballons de baudou-
che qui arrivent ensuite, puis les
dingesables, puis les boules dans
des tuyauteries et enfin les vais-
seaux spatiaux. Tout va très vite
et même très très vite. L'adrénaline
de ce jeu vient justement du fait
qu'il demande à la fois des qua-
lités de réflexe, de précision et
de concentration. Si vous aimez
le tir, achetez le sans attendre.



WILD GUNMAN

Avant, les autorités feront appel
à vous pour mettre hors d'état
de nuire le fameux gang qui pille
la région. Il vous faudra éliminer
les dix bandits qui apparaissent
alternativement aux fenêtres
d'un saloon. Un jeu qui testera
vos réflexes et enchantera les
plus jeunes. Le pistolet est
agréable à manier. Les scènes
sont pittoresques et vos victi-
mes perdent souvent chapeaux
et pantalons.

GRAPHISME: 82ni
SONORITE: 74ni
INTERET: 63ni



GOLF

Réservé autrefois à quelques privilégiés, ce sport s'est aujourd'hui démocratisé, et pour notre plus grand plaisir... enfin ! Et maintenant nos micros et consoles préférées.

Principales caractéristiques
Un parcours de 18 trous (parfois plus qui appartiennent à des clubs privés). On en a eu, on précise la distance à parcourir pour chaque trou et le PAR (nombre de coups moyens pour réussir).

Le choix entre plusieurs clubs à driver et les bois qui sont très loin des fers, le putter wedge

pour les très rapprochés et enfin le putter utilisé sur le green fini.

La possibilité de régler son swing (rappeler la balle plus ou moins fort, de diriger le tir et de donner de l'effet).

L'affichage du score après chaque tir, indiquant le nombre total de coups joués et la différence par rapport au PAR.

Le vent se dirigeant et parfois sa force, ainsi que la pente du terrain entrent en ligne de compte en fonction du niveau de jeu choisi.



GOLF NINTENDO

81m GRAPHISME
30n SONORITE
76ni INTERET

Nintendo SYSTEME Amiga ST
Nintendo EDITION Access
1/2 JOUEURS 1/2/3/4

Idéal à 2 joueurs, Nintendo a choisi la simplicité. Un seul jeu de 18 trous est proposé. Le jeu est divisé en deux : à gauche, un adorable gosseur dont l'animation est bien réalisée et à droite, une vue aérienne du trou, assez schématisée. Ce golf est agréable à jouer, on pourra toutefois regretter que la distance restant à parcourir ne soit pas indiquée après chaque tir, ce qui rend assez difficile le choix du club et le dosage de la force pour le coup suivant.

Imposant sur un terrain de 18 trous, trois niveaux de difficulté (novice, amateur, professionnel). On peut s'entraîner avant de commencer une partie.

Sur écran principal, apparus sont notre gosseur très bien dessiné et le paysage dans lequel il évolue. Le graphisme en 3D est varié (pelouses, arbres, montagnes, éminences, etc.). Après chaque coup on se retrouve là où la balle est tombée, et le paysage est modifié en conséquence.

Une bande à droite de l'écran contient les données techniques (n° du trou, PAR, nombre de coups joués, force et direction du vent, club choisi, distance qui reste à parcourir, ainsi qu'une jauge pour doser la force et l'effet du tir, un peu petite à mon goût pour permettre un réglage très « pointu »).

LEADER BOARD

Le verticalement Amiga offre en plus une vue schématisée du trou avec échelles de distances. Les principes de base de ce jeu sont très simples : l'animation est bonne et la succession des scènes compte tenu de leur richesse graphique, est assez bonne.

GRAPHISME : 85am 85st
SONORITE : 72am 72st
INTERET : 83am 80st



MEAN 18

Réalisé dans le même esprit que Leader Board, avec graphisme bien écrien en 3D, peut-être un peu moins détaillé que celui de Leader Board mais on a un peu plus de détails sur les lieux. Mean 18 propose à peu près les mêmes options techniques avec à mon avis, quelques améliorations notables.

La jauge de réglage de la puissance et de l'effet est plus grande, ce qui permet une meilleure précision.

88am 82st GRAPHISME
95am 37st SONORITE
91am 80st INTERET

Amiga 5
Accolade
1/2/3/4

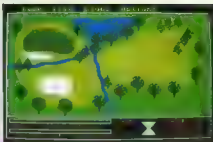
SYSTEME ST
EDITEUR Anco
JOUEURS 1/2

Le jeu est pour ceux qui aiment une performance.

À tout moment on peut quitter le jeu et sauvegarder la position sur disquette. On reprendra ainsi à partir d'un état associé. De même, à la fin, les high scores sont enregistrés.

Une possibilité « architecture » permet de construire son propre parcours.

Encore une excellente simulation de golf très complète. La version Atari perd un peu de son intérêt en raison des temps morts lors des changements de scènes et des bruyages médiocres.

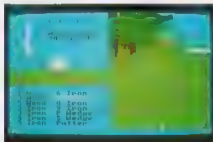


TEE-UP

Après un défilé de personnages, le joueur choisit une carte de parcours, choisit le trou de départ, sauvegarde sa disquette d'une partie en cours, création de parcours. Malgré tout, ce jeu n'arrive pas à la cheville de ses principaux concurrents, ses défauts majeurs étant le manque de rô-

lesse, un graphisme primitif, l'absence de bruit et des bruyages médiocres.

GRAPHISME 38st
SONORITE 48st
INTERET, 43st



CHAMPIONSHIP GOLF

CHAMPIONSHIP GOLF. Plus qu'un jeu de sport, c'est une véritable simulation de golf. La plupart des commandes se font à la poignée du club. Après avoir choisi le club et effectué le réglage de son angle d'attaque, si on le veut et de la position des pieds, on arrive à le frapper. C'est là que le logiciel se distingue de ses concurrents, une portée de tir optimum qui répond à la bonne coordination de 3 phases : vitesse du bras,

SYSTEME Amiga
EDITEUR Gamestar
JOUEURS 1/2/3/4

mouvement du poignet et rotation du corps. Celles-ci sont fonction du « timing » avec lequel on planote 3 touches du clavier. Une période d'adaptation est nécessaire, heureusement, une frappe « débutant » a été prévue.

Ce golf ne nous propose qu'un seul parcours dont on peut avoir une vue totale ou partielle isométrique ou en 3D sous différents angles. Les graphismes sont magnifiques, le golfeur parfaitement dessiné, on s'y croit.

Il s'agit d'un logiciel sérieux, ceux qui prendront le temps de s'y attarder ne le regretteront pas.

95am GRAPHISME
65am SONORITE
91am INTERET





MICRO LEAGUE BASE BALL

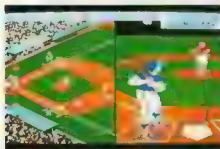
Ce sport est l'un des plus populaires aux Etats Unis. Il est en pleine expansion en Europe, mais encore peu implanté en France. Pour vous aider à faire sa connaissance, je vais vous en rappeler les règles essentielles. Le terrain il se compose d'un triangle dans lequel sont disposées quatre bases numérotées de 1 à 4. Le batteur se trouve sur la base n°1.

Le lanceur de l'équipe adverse, placé au centre des quatre bases, lance une balle en cuir vers la zone du batteur. Celui-ci doit renvoyer la balle le plus loin possible afin

MICRO LEAGUE BASEBALL

Édité par Microleague Association. Ce logiciel laisse peu de place aux graphismes, un seul écran en fait. Tous les textes sont en anglais. La majorité

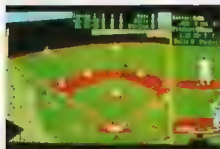
des interventions se faisant au clavier, ce jeu devient totalement inaccessible aux joueurs non anglophones, et à ceux qui ne connaissent rien à ce sport.



CHAMPIONSHIP BASEBALL



HARD BALL



EARL WEAVER BASEBALL



NOM	MICRO LEAGUE BASEBALL	CHAMPIONSHIP BASEBALL	P
SYSTEME	ATARI ST	ATARI ST AMIGA	
GRAPHISME	50st	55 am st	
SON	20st	45 am st	
INTERET	40st	75 am st	

d'avoir le temps de faire le tour des quatre bases et ainsi de marquer un point. Le batteur est éliminé si la balle arrive avant lui sur l'une des bases, ou s'il rate 3 fois sa frappe. Lorsqu'il a quitté la base 1, un autre batteur de son équipe entre en jeu et doit battre à son tour. L'équipe défendant les bases est composée de neuf joueurs, lanceur compris. Tous les trois batteurs, les équipes offensives et défensives inversent leurs positions. Le match se joue en dix rounds. Quatre logiciels de Base Ball sont testés ici, sur ATARI et AMIGA. Ils nous viennent tous des U.S.A.

CHAMPIONSHIP BASEBALL

Édité par Activision, voici une simulation proche des sports d'arcade. On dispose de deux niveaux de jeu et de trois équipes. Après avoir sélectionné notre formation, on passe à l'écran de jeu. Le stade est vu de côté. Au moment du lancer, le batteur apparaît, de dos, sur la droite de l'écran. On peut ainsi intervenir sur les deux joueurs. Une bande d'informations est

placée en haut, toutes les indications nécessaires s'y trouvent. Un mode entraînement permet de travailler les différents coups comme le lancer les passes les courses. « J'apprécie toutes les manipulations se font au joystick. Il est donc presque inutile de parler anglais. Ce logiciel représente ainsi la simulation la plus accessible aux débutants.

HARD BALL

Présenté par ACCOLADE. Ce jeu nous avait déjà surpris par ses graphismes sur le C-64, mais la version ST est encore bien plus belle. Un jeu se passe sur quatre écrans dont trois graphiques. Ceux-ci nous montrent la partie gauche du stade, la partie droite et une vue du lanceur avec le batteur de face. L'écran texte est consacré aux changements de joueurs ou de

tactiques et au score. Ce BASEBALL est très complet et assez confortable à utiliser. Toutes les commandes se font à la souris ou au joystick. Il nécessite quand même une bonne connaissance de ce sport et de la langue anglaise. Il n'y a pas d'option « entraînement », ceci manque cruellement à ce logiciel.

EARLWEAVER BASEBALL

Édité par Electronic Art. Sans conteste le meilleur et le plus complet des logiciels de Sports d'équipe jamais réalisés. Les options sont innombrables, il n'en manque pas une. On peut jouer au joystick, au clavier et à

la souris. On peut s'entraîner et faire des matchs en version arcade ou simulation. Vingt équipes sont disponibles, il est possible de les manager seul ou avec l'aide du grand champion EARL WEAVER. Pour jouer seize stades sont disponibles. On peut même racheter des joueurs et créer sa propre équipe dans son propre stade. Pendant la partie, les options sont là, aussi incroyables. On peut non seulement choisir sa tactique, mais demander conseil à ses coéquipiers ou à son entraîneur. Il est même possible de crier après l'arbitre. Une voix annonce le nom de chaque nouveau batteur et ses qualités. Les cris de la foule sont d'un réalisme étourdissant. A tout instant, il est possible de revoir l'action au ralenti ou à vitesse réelle. SUPERBE, chacun peut choisir les options correspondant à son niveau et ainsi profiter au maximum de cette ŒUVRE.

GENERATION 4

Le magazine des nouvelles machines

LE NUMERO 2

TOUS LES JEUX DU MOIS SUR
AMIGA / ATARI ST / NINTENDO / SEGA

UNE REVUE DES 50 PLUS GROS
ÉDITEURS DE LOGICIELS:
Que vous préparent-ils pour la fin de l'année ?

DOSSIER SPECIAL
GRAPHISME SUR AMIGA

LES INITIATIONS:
3D en assembleur 68000
Les bases du Pascal
Faire une gestion de fichiers en Basic GFA

LOGICIELS DOMAINE PUBLIC
Une bibliothèque complète sur ST et Amiga

ST MAGAZINE

L'officiel des Atari ST

LE NUMERO 13

DOSSIER SPECIAL
Tous les langages de l'Atari

EXCLUSIF !
Les 100 prochains jeux du ST

SALON
Le Sicob: Un Atari Show ?

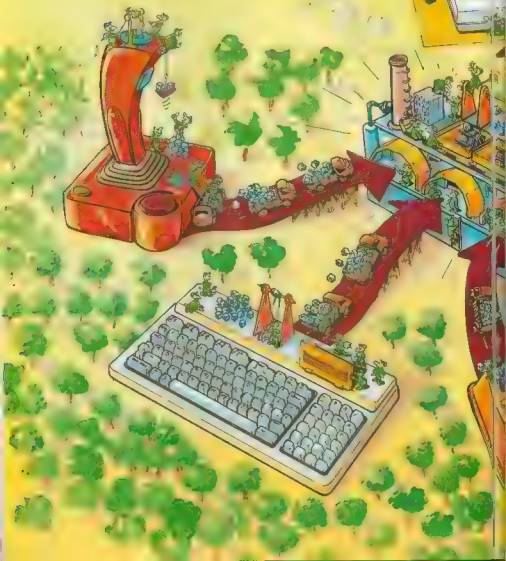
TOUT SUR:
1st Word plus

UNE REVOLUTION
Le premier interprèteur C

INITIATION
La micro-édition

IP	HARDBALL	EARL WEAVER BASEBALL
	ATARI ST AMIGA	AMIGA
	90 am st	90am
	60 am st	98am
	80 am st	95am

L'ORDINATEUR AU TRAVAIL





Attention ! Mesdames et Messieurs, vous avez sous les yeux, un ordinateur au travail. Que ceux qui ne supportent pas la vue de l'effort détournent le regard. Les autres pourront constater qu'un ordinateur ne chôme pas. Dois-je vous dire que la place de contremaître (l'utilisateur) est des plus douillettes !



AMIGA 2000. OUI, C'EST UN PC NON, CE N'EST PAS QU'UN PC

L'AMIGA 2000, c'est un ordinateur
horizontaux, il possède les fonctions,
les caractéristiques d'un PC mais avec
qualités exceptionnelles de l'AMIGA.

C'est tout l'environnement
MS/DOS que vous continuerez d'utiliser
et protéger votre investissement PC.
logiciels, périphériques, formation, tout en
développant de nouvelles applications (autres
d'attention AMIGA, PC, XT).

C'est l'ouverture sur le monde
AMIGA DOS:

- Une unité centrale puissante
(Motorola 68000).
- Une interface utilisateur soignée
(souris, touches, menus déroulants
et multitâche).
- De hautes qualités graphiques
(4096 couleurs) et sonores
(synthétiseur intégré)
dévoilant un des applications
Vidéo, P.D., etc.
- Des possibilités de micel
permettant des applications
scientifiques.

C'est deux ordinateurs en un:

- Il permet l'échange de données et le
transfert de fichiers d'un logiciel PC à un
logiciel AMIGA et inversement.
- Vous souhaitez, il son devenir
simultanément un travail sous MS/DOS et
avec AMIGA DOS.

Alors, super PC ou super AMIGA?
Un vrai phénomène, de tout les
l'AMIGA 2000!

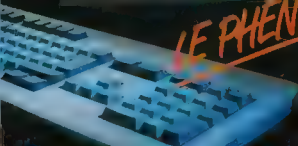


LE PHÉNOMÈNE!



Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR
LES PROFESSIONNELS



CONSOLE OU ORDINATEUR ?

Si le jeu constitue bien évidemment l'activité principale des utilisateurs de consoles, il en est de même, ce qui est plus surprenant, des utilisateurs de micros.

Alors, dans ce cas, pourquoi acheter un micro-ordinateur ?

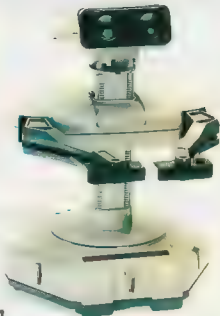
Les arguments ne manquent, ni dans un sens, ni dans un autre, et c'est l'objet de ce dossier.

QU'EST CE QU'UNE CONSOLE ?

La coque d'une console de jeu est assez semblable à celle d'un micro-ordinateur. Un processeur puissant analyse les données d'un programme qui affiche des images, anime des objets et reçoit des instructions par le biais des manettes de jeux.

La console se branche donc sur le téléviseur qui va afficher les images des différents jeux, qui sont en général disponibles sur des cartouches. Vous voulez changer de jeu, vous changez de cartouche, ce n'est pas plus compliqué que cela.

Des accessoires viennent de temps à autre enrichir les possibilités. NINTENDO et SEGA ont chacun un pistolet qui leur permettent de proposer un nouveau concept dans le jeu de tir. NINTENDO a mis au point également un robot qui est le point de départ d'une série de jeux sous





vent pédagogiques. La société japonaise BANDAI propose également un tapis qui permet de faire de la gymnastique en enfilant par sa propre course ses propres sauts, un personnage à l'écran. Ce tapis se connecte à la Nintendo mais ne sera sans doute pas disponible cette année. Au Japon toujours, il est possible sur cette même console de dessiner un pull-over ou une écharpe et ensuite de connecter une machine à tricoter qui exécutera le travail que vous avez créé.

Mais là on commence à se rapprocher de ce qui fait la force d'un ordinateur : ses innombrables possibilités de connexion au monde extérieur, qui induisent la question qui nous brûle les lèvres et qui est la suivante :

QU'EST CE QU'UN MICRO-ORDINATEUR ?

Pour donner des instructions à la machine, on ne dispose que de petites de jeux sur une console. Pour visualiser l'exécution du programme, on ne dispose que du téléviseur.

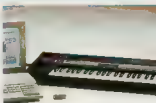
Sur un micro-ordinateur les applications sont multiples parce que les périphériques susceptibles d'y être connectés sont vraiment nombreux (voir le dessin, page suivante).

Pour entrer les informations que l'on désire voir traiter par l'ordinateur, un des éléments essentiels est le clavier, qui permet de rentrer toutes sortes d'informations à base de texte. Le son ou la tablette graphique permettent d'entrer du dessin. Une caméra vidéo peut entrer de l'image et un micro, du son. Un clavier musical permet d'entrer des notes.

Bien sûr, manettes, souris et tracks-ball permettent comme sur les consoles d'entrer des informations de direction et de déclenchement.

Une autre caractéristique du micro-ordinateur est la possibilité de sauvegarder vos propres informations. Que ce soit pour inscrire votre nom dans les meilleurs scores d'un jeu d'arcade ou pour enregistrer des textes, des fiches, des dessins. Pour ce faire le micro autorise la connexion d'un lecteur de cassette et de plus en plus d'un lecteur de disquette ou d'un disque dur.

A noter qu'au Japon, un lecteur de disque est disponible pour la console NINTENDO.



Enfin l'ordinateur n'est pas limité pour sortir les informations à un écran vidéo.

On peut lui connecter des imprimantes, il peut commander un clavier musical MIDI ou un vidéo-disque. Il peut envoyer les informations par téléphone ou être interactif avec toutes sortes d'environnement (d'un train électrique à une centrale de sécurité). Tous ces périphériques multiplient les activités possibles sur micro, mais cela est au détriment de la facilité d'emploi et de mise en œuvre et pour des budgets qui sont, bien sûr, considérablement plus lourds.





LE TEMPLE DE L'ATARI ST

3, RUE PERRAULT
75001 PARIS
TEL 40200120

METRO LOUVRE
LUN-SAM 9H-20H
PARKING

JTCX

27. BADERS STREET	229	METROPOLIS	169
AIRBALL	229	MISSION ELEVATOR	219
ALTAIR	239	MONTVILLE MARCH	209
ALPHAMATE REALITY	239	OGRE	349
ANALOGUE	139	PAGE	199
ANTIC FOX	269	PHANTASIE	269
BAJANCE OF POWER	329	PHANTASIE 2	349
BABALIAN	219	PHANTASIE 3	399
BABALIAN	269	PROFESSION	229
BAGGERS L	139	ROAD RUNNER	219
BOB WINNER	229	ROAD WAR 2000	249
BOULDER DASH	159	JOEYAY DISK II	219
CHERS PISON	219	JOEYAY DISK II	219
CHESHMASTER 2000	399	SOI	329
CHIPPERS ET LETTRES	249	STRIKE	209
COLUMBIA COME-EST	249	STRIKE	249
CRAFTON ET KIRK	229	SILENT SERVICE	329
CRYSTAL CASTLE	149	STRIKE	219
FLIGHT SIMULATOR 2 (2 joueurs)	259	SPACE QUEST	379
FOOTBALL	299	ST WARD	169
GAUNTLET	219	STAR PLANET 1	299
GOLDEN PATE	189	STAR RAIDERS	299
GOLDEN PATE	219	STARGAZER	199
GUILD OF THIEVES	229	STRIKE FORCE HARRIER	219
HAMBALL	299	STRIKE	349
JUPITER PRODS	199	SUPER CYCLE	219
KARATE EID 2	199	SUPER HUST	169
KING QUEST	319	SUPER TENNIS	219
KING QUEST 2	289	TAT PAN	149
KING QUEST 3	319	TARS TIRE IN TONKTON	249
LEADER BOARD	219	TENTS FRAME	199
LEADER BOARD TOLAN	219	TUT	199
LITTLE CONQUER PEOPLE	219	TOMIC TILE	209
LEASURES SET LARRE	399	TRACER	329
MAGADAN BUNGER	229	TRAILBLAZER	249
MAGIE MOTION	169	ULTIMA 3	349
MAGIE MOTION	229	WATER GAMES	329
MEAR 8	209	WORLD GAMES	219
METROMART	199	WRESTLING	149

199 STP	1994	DRIVE SF 3.4	1994
199 STP MONOCO	4994	CLAMMA 3.1/2	1494
199 STP COULBUR	3494	CLAMMA 3.1/2	2494
199 STP COULBUR	3494	MODERN 1/2 1000	4194
199 STP COULBUR	3494	MOD 10 M 4000	4994
199 STP COULBUR	3494	MOD CLAMMA 10 M	7194
199 STP COULBUR	3494	MOD CLAMMA 10 M	3194
199 STP COULBUR	3494	MOD CLAMMA 10 M	3194

199 STP COULBUR	3494	RETENSION 31K	1194
199 STP COULBUR	3494	DISK 3.1/2 (X 10)	1894
199 STP COULBUR	3494	TAPIE 1000	4994
199 STP COULBUR	3494	NO TO 45 DISK	4994
199 STP COULBUR	3494	TEARSD TRANSPORT	3294
199 STP COULBUR	3494	TEARSD TRANSPORT	4494
199 STP COULBUR	3494	TEARSD TRANSPORT	1194



Amiga 100	4725
Amiga 100 avec Mm	7490
Disc 3.1/2	2090
Am ga 2000	585
Amiga 2000 avec Mm	15290

Aug 8 Acumator	1190	Aug 8 Acumator	1190
Cao 3D fr	NC	Aug 8 Acumator	1190
De Luce Mm r CS	799	Aug 8 Acumator	1190
De Luce Pa nt 2	1050	Aug 8 Acumator	1190
De Luce Vides	990	Aug 8 Acumator	1190
Dig point	760	Aug 8 Acumator	1190
Instant Music	290	Aug 8 Acumator	1190
Lattice 3.1	1190	Aug 8 Acumator	1190
Page Setter	1250	Aug 8 Acumator	1190
Pro We te	1150	Aug 8 Acumator	1190
Superbase	950	Aug 8 Acumator	1190
Textcraft	750	Aug 8 Acumator	1190
V Text	290	Aug 8 Acumator	1190
VP Text	690	Aug 8 Acumator	1190



At en Fire	299	King 3 Quest 3	345
Be ante On Power	390	Leashboard	269
Barbarino	235	Leashboard 2	135
Bard's Tale	375	Marble Madness	299
Chessmaster 2000	345	Roadwar 2000	315
Defender of the Crown	349	Scenery Disk 7	275
De 4 W	399	SDI	345
Felix Tale	349	St. ant Service	249
Fis Strike Bag e	NC	Stargazer	239
F gh Show or 2	405	Syned	369
Quantit	245	Tech Frame	NC
Goldrunner	229	Terrapods	299
Grand Slam Tenn 4	399	The Pame	249
Guid of Th eves	259	Ultima 3	339
Karate Kid 2	229	Un doted	269
King of Chicago	NC	Winter Games	349
		World Flame	269

ADVANCED ART STUDIO	350	X COM 3	580
AGES ANIMATOR	569	X MINSTREL	299
ART DIRECTOR	499	X RESOURCE	289
ATMOS	189	X BITION	289
CAD 3D V1 (CYBERSTATION)	950	LATTICE C	950
DEBAS ELITE	650	MARE WILLIAMS C	1150
DEVPAGE	450	MATH 2000	220
DIAGNOSIS	310	MATH 3/4	330
DIGITALISER PRO	2950	MICRO TIME CLOCK	449
DIGITALISER REALISER	750	PAINT WORKS	295
EASY DRAW	659	PASCAL GEN	745
ENGLOSH	850	PL 81770	990
EX TRACK	450	PRO 34	3450
FILE DIRECTOR	379	PROFITAT	495
FIRST WORD PLUS	949	PUBLISHING PARTNER	1190
FUNCTIONS ET COMPLEXES	270	ST REMLAT	799
HYPROLOG	870	SUPER CONDUCTOR	579
GEOMETRIS	485	SUPERBASE	910
GFA BASIC	485	TARGETTE GRAPHIQUE CRP	4490
GFA DRAFT	850		

DON DE COMMANDE		Envoi sous 24 heures		DESIGNATION		PRIX	
NOM							
PRENOM							
ADRESSE							
CODE.....VILLE.....							
ENVOYER A INFORMANIE 3 rue Perrou 8, 75001 PARIS				frais de port (pour la France)		35 FR	
				TOTAL			

JEUX ET HORS-JEUX, QUELLES SONT LES ACTIVITES POSSIBLES ?

Il est bien entendu que ce guide est dédié à au jeu. Plus de 95% des pages y sont consacrées. Pour beaucoup d'entre vous, l'AMIGA 500 et le 520 ST peuvent constituer la machine de jeu idéale. Les ordinateurs étant beaucoup plus chers que les consoles, il nous a paru intéressant d'analyser brièvement les autres activités qu'ils rendent possibles. Mais commençons par le jeu.

LES JEUX DE PISTOLET

Alors là, c'est une exclusivité des consoles de jeu. Si votre plaisir est de tirer au pistolet, seul SEGA et NINTENDO vous offre cette activité. Petit à petit, les jeux sont nés au pistolet sortent de la traditionnelle chasse au canard (bien que celle-ci soit désopilante, par ailleurs) et vont jusqu'au jeu d'aventure (Gumshoe de NINTENDO).

LES JEUX DE SIMULATION

C'est plutôt une spécialité des ordinateurs avec le célèbre « Flight Simulator II » ou encore « Silent service ». Avec « Out Run », la console SEGA recrée une course d'auto avec un réalisme encore rarement atteint. Avec leurs nouvelles possibilités graphiques et l'extension de leur mémoire, les consoles sont capables de rivaliser avec les ordinateurs dans cette catégorie.

LES JEUX D'ACTION

C'est le domaine de prédilection des consoles de jeu. Peu ou prou, tous les grands jeux qui ont du succès dans les salles d'arcade sont adaptés aux consoles de jeu. Avec « Space Harrier », « Enduro Racer », « Rocky » la console SEGA marque son intérêt pour les hits récents des jeux de café. Nintendo est un peu plus en retard avec des titres comme « Donkey Kong », « Mario Bros » ou « Popeye ». Mais d'autres marques, comme CAPCOM ou TAITO qui développent pour la console

LES JEUX DE REFLEXION

On annonce bien un « Monopoly » pour SEGA vers la fin de l'année, mais les jeux de réflexion et de société sont particulièrement rares sur les consoles. Par contre les ordinateurs, AMIGA comme ATARI ST, possèdent parmi les meilleurs programmes de jeux d'échecs qu'ils soit possible d'affronter actuellement sur une machine. En plus d'être, à votre gré, un partenaire plus ou moins fort, l'ordinateur devient volontiers pédagogue en vous montrant les coups permis et ceux qu'il aurait joué à votre place (Chessmaster 2000).

LES JEUX D'AVENTURE ET DE STRATEGIE

Là encore, les macros prennent l'avantage. Que ce soit les jeux d'aventure graphique, les jeux de rôle ou bien encore les wargames, le catalogue des consoles est presque vide. Par contre l'AMIGA, avec des jeux comme « Defender of the crown » ou « Bard's Tale », ouvre une ère nouvelle dans le jeu d'aventure graphique. Les pages d'écran qui accompagnent le scénario sont d'une beauté époustouflante, et le processeur sonore permet des illustrations sonores fantastiques. L'Atari ST suit de près, mais on a pas encore vu de programmes aussi réussis.

Nintendo, arrive avec « 1942 », « Ghost'n Goblins », « Commando » et « Arkanoid ».

Malheureusement, ils ne seront sans doute pas disponibles cette année en France. L'AMIGA, lui, a défrayé la chronique avec son adaptation de « Marble madness » quant au ST, de plus en plus de grands titres d'Arcade sont adaptés pour lui « Arkanoid », « Roadrunner », « Indiana Jones », ...

LES JEUX DE SPORT

La aussi les consoles se déchaînent que ce soit la Nintendo ou la Sega, la plupart des sports populaires ont leur adaptation vidéo. L'Amiga et l'ATARI ST sont un peu en retrait, car leur bibliothèque est un peu moins fournie. L'index de fin de magazine vous donne les disponibilités pour chaque machine. Quant à la rubrique des jeux de sport, elle vous en dira plus sur les mérites respectifs de chaque version.

LES JEUX PEDAGOGIQUES

Parent pauvre de la famille, le jeu pédagogique est pour l'heure encore, essentiellement de langue anglaise. Ce qui n'est pas d'une importance extraordinaire sur le jeu d'action, mais qui devient franchement gênant dans la pédagogie. Ce n'est pas encore cette année que l'une de ces machines comblera les amateurs.

LA CREATION DE JEUX VIDEO

Jusqu'à présent et toujours par manque de puissance, la plupart des jeux d'arcade destinés aux micro ordinateurs étaient développés sur de gros ordinateurs, puis transférés à la fin sur la micro où ils étaient destinés. Aujourd'hui le ST et l'AMIGA offrent tous les outils de programmation (Compilateurs, assembleurs, debuggers), de création graphique (digitaleurs) et sonore (samplers) pour la réalisation d'un jeu du début à la fin. Il est donc possible à des jeunes de rivaliser avec de grosses sociétés dans la création d'un jeu vidéo, car ils compensent souvent par leur imagination, leur enthousiasme et le temps qu'ils consacrent au développement, leur manque de moyens financiers.

A noter pour ceux qui penchent vers la console de jeu, la possibilité sur la console NINTENDO de modifier certains jeux à sa convenance, qui, sans entrer du tout dans la programmation, peut faire comprendre cependant les divers éléments constitutifs d'un jeu vidéo.



LA COMMUNICATION ET LE MINITEL

C'est l'un des domaines où paradoxalement la France a le plus de retard. Aux Etats-Unis, la communication entre micros par le biais d'un modem et d'un téléphone est une des activités les plus répandues parmi les utilisateurs d'ordinateurs personnels. En France, après des années de purgatoire, cette activité commence à se répandre par le biais du minitel. C'est ainsi que connecter un micro à un minitel vous permet non seulement d'économiser sur vos notes de téléphone en sauvegardant les pages qui vous intéressent pour consultation hors connexion, mais aussi d'échanger des programmes avec vos amis et même faire un mini-serveur chez vous sur votre micro.

À noter pour les joueurs, les possibilités nouvelles apportées par la capacité de communication de l'ordinateur. Par exemple, si vous possédez un AMIGA vous pouvez jouer par téléphone avec un ami possédant un ST sur "Flight Simulator II". Chacun pilotant un avion sur sa machine, vous pouvez vous chercher et vous com-

battre. De même MIDI MAZE autorise 16 (oui, seize !) 520 ST à se connecter ensemble et 16 joueurs peuvent se tirer dessus dans les méandres d'un labyrinthe.

L'INITIATION A LA PROGRAMMATION

Les consoles, sans claviers, n'autorisent pas la programmation. Les micros, en particulier le ST et l'AMIGA, offrent pour la première fois, à un prix grand public, une puissance suffisante à l'utilisation de la majorité des langages informatiques. Sur les précédentes machines 8 bits (Atari 800, Amstrad CPC / Commodore 64 / Thomson / MSX), seuls, le Basic et l'Assembleur étaient envisageables sur la machine. Dans certains cas, le Pascal, le C ou le Fort étaient disponibles, mais dans des versions tellement amoindries qu'elles pouvaient à la rigueur servir à une petite initiation, mais en aucun cas de base de développement. Quant aux langages de l'intelligence artificielle (LISP, PROLOG), mieux valait ne pas y penser. Aujourd'hui ces nouvelles machines pos-

sèdent tous ces langages et des capacités de mémoire permettant de les exploiter à fond. Ce qui nous amène à notre prochaine rubrique : la création de jeux vidéo.

LA GESTION

En dehors des jeux et de la création, les micro-ordinateurs sont des fabuleux instruments de gestion. Pas la gestion familiale bébé, mais plutôt le traitement de texte ou le tableur.

Avec leurs écrans 80 colonnes et une disponibilité d'imprimantes avec une qualité courrier à moins de 3000 francs, les étudiants et même les lycéens peuvent exploiter pendant leurs études des outils qui leur deviendront indispensables lors de leur entrée dans la vie active. De même que la calculatrice est rentrée dans toutes les écoles, l'ordinateur en fera partie intégrante dans les années qui viennent. Mélanger le ludique et le sérieux, c'est ce que propose les micros de nouvelle génération à ceux que le mot "ordinateur" n'effraie pas.

LES SPECIALISTES DU ST

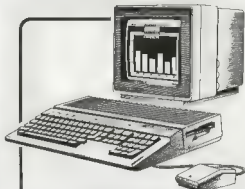
ILS ECRASENT LES PRIX !

ATARI 520 STF: 2990 F

**ATARI 520 STF
+
Moniteur Couleur 4990 F**

**ATARI 1040 STF
+
Moniteur SM 125 5990 F**

**ATARI 1040 STF
+
Moniteur Couleur 7490 F**



**ILS VOUS FONT BENEFICIER
EN PRIORITE DES NOUVEAUTES**

MEGA 2 ST

MEGA 4 ST

IMPRIMANTE LASER ATARI

DISQUE DUR SH 205

**UNE EXPERIENCE
DE DEUX ANS**

**DES CONSEILS DE
PROFESSIONNEL**

**DES PRIX
GRAND PUBLIC**

EN PROVINCE

SORBONNE INFORMATIQUE 06000
Loisir. 40, rue Gioffredo NICE 93.85.17.55
Professionnel 22, rue Massena NICE 93.88.31.32

ORDINATEUR DIFFUSION 13006
3, rue Laffont MARSEILLE 91.54.33.36

KEMPER INFORMATIQUE 29000
72-74, av. de la Liberation, QUIMPER 98.53.31.48
5, rue Georges Sand BREST 98.46.43.73

LOGISOFT 31000
10, place Occitane TOULOUSE 61.22.61.41

CRAZY EDDIE 33000
24, rue Saint Romy BORDEAUX 56.44.40.12

MICRO VIDEO 37000
81, rue Michelet TOULS 47.05.78.50

MICRO AVENIR 38500
2, avenue Georges Prier VOIRON 76.65.72.55

MICRONAUTE 44000
9, rue Urvoey de St Bedon NANTES 40.69.03.58

SERVICE COMPUTER 76100
52, avenue J. Cartier ROUEN 35.62.34.63

A L'EST DE PARIS 75010
MICRO VIDEO
Loisir. 8, rue de Valenciennes PARIS 42.01.83.66
Professionnel 135 rue du Faubourg St Denis 42.39.09.21

A L'OUEST DE PARIS 75017
ELECTRON
117, avenue de Villiers PARIS 47.66.11.77
Bientôt nouvelle adresse: Porte de Champerret

LES APPLICATIONS MUSICALES



Elles sont appelées à connaître un développement explosif. Le ST et l'AMIGA possèdent des "chips" sonores sophistiqués. En particulier, l'AMIGA qui intègre un processeur spécifique avec des caractéristiques qu'on avait encore jamais vu sur un micro.

Connecté à une chaîne Hi-Fi, il génère des sons stéréos extraordinaires, ce que se sont empressés d'exploiter les créateurs de jeux. Associé à un logiciel de composition et d'édition musicale, il représente un outil d'initiation à la musique remarquable. Moins bien pourvu en sonorités

intimes, le ST reprend l'avantage pour tous ceux qui veulent connecter à l'ordinateur un appareil M.D.I. en particulier un synthétiseur.

L'interface MIDI étant standard sur le ST, de nombreux logiciels, séquenceurs, éditeurs, gestionnaires de bibliothèques, échantillonneurs, utilitaires d'impression de partition, sont venus grossir une bibliothèque de choix pour le musicien professionnel. Pour ceux qui ne veulent pas trop investir en musique, l'AMIGA est le meilleur choix. Pour les pros ou ceux qui veulent le devenir, c'est plutôt le ST.

LA MICRO-EDITION

En dehors des applications traditionnelles de bureau que sont le traitement de texte, le tableur graphique et la gestion de fichiers, de nouvelles applications voient le jour. C'est le cas de la mise en page (micro édition, P.A.O.) qui arrive avec l'AMIGA et le ST à des prix encore jamais vus. Par exemple un 520 ST et le logiciel de micro édition "Publishing Partner" coûte 4780 francs TTC. Somme qui ne permet même pas d'acheter le logiciel sur Macintosh. En allant avec vos disquettes chez un revendeur équipé d'une imprimante Laser, vous pouvez créer vous-même des documents professionnels (journaux, d'école ou d'association, thèses et même un bouquin). Avec les applications musicales, c'est certainement une des révolutions les plus importantes apportées par les nouveaux micros.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET LA ROBOTIQUE

Pour ceux d'entre vous qui s'intéressent à ces domaines, un champ d'exploration nouveau s'ouvre avec des capacités supérieures à un mégao de mémoire vive, les systèmes experts, ainsi que les langages de l'A sont des gros consommateurs de mémoire. L'alternative est soit des gros systèmes, soit les nouveaux micros à base de micro processeur 68000 qui gèrent jusqu'à 16 Mégaoctets. A noter, en ce qui concerne la robotique, le charmant compagnon de la console NINTENDO qui peut vous aider un peu à développer cette discipline, même si il est pour l'instant plutôt destiné à des jeux pédagogiques.

LES APPLICATIONS GRAPHIQUES



l'AMIGA a établi de nouveaux standards dans la qualité des images auxquelles on peut s'attendre sur un micro personnel. Que ce soit des dessins issus d'utilitaires graphiques ou des images digitalisées. Qui n'a jamais vu une image réalisée sur l'AMIGA n'imaginer pas la qualité à laquelle on peut prétendre aujourd'hui. Cependant, les résolutions les plus hautes nécessitent l'acquisition d'un très bon moniteur qui peut gréver le budget d'un amateur. Par contre un AMIGA 2000 pourvu d'un digitaliseur et de bons logiciels de dessin et d'animation inverse avec des palettes atteignant plusieurs fois son prix.

Le ST est capable de surprendre, et de nombreux graphistes ont réalisés des œuvres de bonne facture dans sa résolution la plus basse. Sur le graphisme, la situation est inversée par rapport à la musique, l'AMIGA a des qualités qui peuvent séduire les professionnels et des amateurs s'amuseront déjà beaucoup avec le ST.

Quelque soit celui qui vous choisirez, ces nouveaux appareils et les logiciels associés vont vous permettre de réaliser des dessins, des logos, des publicités, du dessin animé, du graphisme et de l'animation en trois dimensions, du plan et de l'architecture.

QUAND VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER IL VOUS FAUT UN INTERLOCUTEUR SERIEUX !

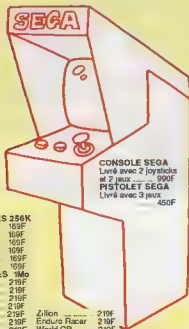
MICRO VIDEO

vous présente les machines les plus
folles de la rentrée.

POUR CHACUNE D'ENTRE ELLES

Les nouveautés
Le hit-parade
Les promotions

12 mois sur 12, nous nous occupons de
micro-ordinateurs et de consoles de jeu.
Allez vous de nouveau confier l'avenir de
votre machine à une grande surface ???



CONSOLE SEGA
Livré avec 2 joysticks
et 2 jeux 990F
PISTOLET SEGA
Livré avec 3 jeux 450F

CARTOUCHES 256K

My Hero 169F
Ghost House 169F
Teddy Boy 169F
Transbot 169F
Super Tennis 169F
F-16 Fighter 169F
CARTOUCHES 1Mo
Chop l'iter 219F
Black ball 219F
Action fighter 219F
Pro Wrestling 219F
Great Golf 219F
World Soccer 219F
The Ninja 219F
Alex Kid in M.W. 219F
Wonder Boy 219F
Shooting Gallery 219F
Quartet 219F
Gangster town 219F

Zillion 219F
Enduro Racer 219F
World GP 219F
Astro Warrior 219F
CARTOUCHES 2Mo
Rocky 269F
Out Run 269F
Space Harrier 269F

**SUPER JOYSTICK
SEGA 169F**

CARTOUCHES NINTENDO

Stack up 249F	Tennis 249F
Duck hunt 249F	Volley Ball 249F
Hoogan's Hallyo 249F	Balloon fight 249F
Wild Gun man 249F	Cou Clu land 249F
Super Mario B. 249F	Ice Climber 249F
Exile Bike 249F	Pinball 249F
Match rider 249F	Kung fu 249F
Wrecking Crew 249F	Urban Champion 249F
Golf 249F	Donkey Kong 249F
Pro Wrestling 249F	Donkey Kong 3 249F
Football 249F	Popeye 249F
Slalom 249F	



CONSOLE NINTENDO
Livré avec 2 manettes
et un jeu 1190F
CONSOLE DE LUXE
+ robot + Pistol 1990F
+ 2 jeux 390F
ROBOT 1990F
PISTOLET 249F

MICRO VIDEO

8, rue de Valenciennes
75010 PARIS
Métro: Gare du Nord

Téléphones
(1) 42 01.83 66
(1) 42 01.24 30

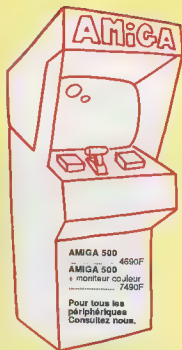
Conditions de vente:

Prix spéciaux pour associations, clubs, comités
d'entreprise

Plusieurs formules de crédit possible

Pour votre sécurité, la maintenance des
appareils est assurée dans nos ateliers, ce qui
vous assure les réparations les plus rapides.

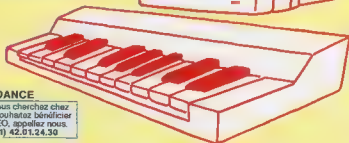
Pour tous les jeux **AMIGA** et **ATARI ST**, la liste est trop longue pour être fournie dans cette publicité. Nous recevons toutes les dernières nouveautés chaque semaine en direct du monde entier. Pour connaître les meilleurs titres, un numéro de téléphone: (1) 42.01.83.66



LE STUDIO MIDI

Exclusif ! Un studio musical pour les débutants.
Des configurations adaptées à chaque niveau.
Exemple.

Synthé CASIO CZ230 + Music Studio + Editeur de sons + câbles MIDI 2990F
Tous les logiciels et la librairie musicale



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Si vous ne trouvez pas l'article que vous cherchez chez votre revendeur habituel, ou si vous souhaitez bénéficier du choix et des services MICRO VIDEO, appelez nous.
SERVICE CORRESPONDANCE: (1) 42.01.24.30

B de C Distribution

9/11 rue Georges ENESCO 94008 CRETEIL.

Tel: (1) 42.40.10.05

MATERIEL.

IMPRIMANTES LASER QMS,
BOITES DE DERIVATION,
IMPRIMANTES STAR,
ONDULEURS,
COMMODORE,
ATARI...

ACCESSOIRES.

SUPPORT IMPRIMANTES,
BOITES DE RANGEMENT,
MANETTES DE JEUX,
PAPIER LISTING,
DISQUETTES,
CABLES.

RENTREE 1987.

Seuls les plus performants
survivent!

...
REVENDEURS:

...
Gds COMPTES
...

B de C Distribution

apportera une solution

à toutes vos questions

**SEGA
ATARI
NINTENDO**

CONSOLES ET CARTOUCHES

Bon de Renseignements:

NOM:

Tel:/...../...../.....

Société:.....

Adresse:.....

Ville:.....

Code Postal:.....

3615 code

SMI*ST

C'est le code qui vous permet d'accéder au serveur ST Mag. Salons, forums, infos, concours... Et le téléchargement, grâce auquel vous pouvez acquérir de nouveaux programmes en quelques minutes seulement!

SUR LES BOITES A LETTRES (BAL), VOUS POUVEZ COMMUNIQUER ENTRE VOUS, MAIS VOUS POUVEZ AUSSI COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES. VOUS POUVEZ AUSSI POSER VOS QUESTIONS. REPONSE GARANTIE SOUS 24 HEURES (OU 48 HEURES LE WEEK-END). IL Y A UN SPECIALISTE POUR CHAQUE CATEGORIE!

BALSTMUSIQUE

Nos spécialistes répondent à toutes vos questions sur la Midi, les synthés, les séquenceurs, le standard, la registration de sons, etc, etc... En préparation: le téléchargement de sons pour la plupart des synths actuels!

BAL AVENFOU

L'Aventurier Fou est vraiment fou: non seulement il est sur les forums tous les soirs à partir de 10 heures, mais en plus il répond à toutes vos questions sur les jeux dans sa bal Avenfou. Solutions, trucs et astuces... Il est infaillible (d'ailleurs, on l'appelle familièrement Oncle Bens).

BAL AMIGA

Enfin et pour la première fois, des spécialistes compétents répondent à vos questions sur l'Amiga! Tout est permis: les nouveautés, la technique, les astuces...

BALSTMAG

Toutes les questions techniques sur le ST. Les logiciels, la programmation, le hard, les dernières nouvelles, toute la rédaction de ST Magazine à votre service!

BULLETIN D'ABONNEMENT

GENERATION 4, le magazine des nouvelles machines et du 68000 vous rendra désormais compte des sorties de tous les jeux de l'AMIGA, l'ATARI ST, la NINTENDO et la SEGA. Le point de vue de plusieurs spécialistes pour les jeux les plus récents ou les plus controversés. De façon que chacun puisse trouver un "testeur" qui lui ressemble. Un cahier d'initiation à la programmation du 68000 dans tous les langages où il excelle: Assembleur, Pascal, C, GFA basic... Les news et previews qui concernent ces machines pour vous tenir à la page de l'actualité et même ... en avance sur l'actualité. Enfin un cahier spécial AMIGA pour aller plus loin dans la découverte de cette nouvelle machine.

Le numéro 2 de **GENERATION 4** analyse 60 nouveaux jeux. Vous trouverez également ce que nous préparons pour cette fin d'année: les 50 plus gros éditeurs de jeux mondiaux. Un régal! Un dossier spécial graphisme sur l'AMIGA ainsi que la liste complète des logiciels disponibles sur cette machine, tous genres confondus. Le cahier de programmation débute avec une gestion de fichiers en GFA, un programme d'animation 3D en Assembleur et les bases du Pascal. A ne manquer sous aucun prétexte. Parution mi-novembre. Prix 25 francs.

ABONNEMENT 250 FR\$ FRANCE ET EUROPE 310 FR\$ AVION EUROPE
11 NUMEROS 350 FR\$ DOM TOM ET HORS EUROPE

LES NUMEROS 2 ET 3 A L'ESSAI (ACHEMINEMENT RAPIDE) 70 FR\$
NOM PRENOM

ADRESSE DE LIVRAISON

VILLE

CODE

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGE 210 rue du FG ST-MARTIN 75010 PARIS CCP ou Chèque bancaire - Etranger Virement bancaire ou chèque encaissable S. P

NINTENDO

Pendant que la console de jeu VCS d'ATARI poursuivait une vie tranquille et régulière, pendant que successivement MATTEL puis COLECO jetaient l'éponge au point que des soi disant 'experts' prédisaient la mort du jeu vidéo, très loin de nous une compagnie japonaise était à l'origine d'un phénomène de société.

NINTENDO a vendu plus de 10 millions de consoles de jeu dans les dernières années, donnant naissance à toute une industrie: cartouches compatibles, manettes de jeux, revues et même des livres spécialisés. Fort de son expérience, NINTENDO attaque maintenant l'Europe avec pour débiter, seulement une toute petite partie de l'arsenal qui a fait son succès.

POUR

TRES NOMBREUX JEUX

(Plus de 500 dans le monde)

QUALITE DES JEUX

PLUSIEURS EDETEURS DE JEUX attirés par un parc de machines important (Plus de 10 millions)

PRIX DE LA CONSOLE (Celui des cartouches reste raisonnable)

PISTOLET et ROBOTS VENDUS AVEC LA CONSOLE

NOMBREUX PERIPHERIQUES EN OPTION

NOTICES BIEN DETAILLEES

CHARGEMENT INSTANTANE

CONTRE

PRESENTATION AUSTERE

MANETTES (Maniement)

MANQUE DE JEUX D'AVENTURE

IMPOSSIBILITE DE SAUVE GARDER LES SCORES

JEUX EN ANGLAIS

ALIMENTATION EXTERIEURE



La NINTENDO PAR LES CHIFFRES

2 Microprocesseurs
de type Z80 / 8bits

Vidéo:

256 x 240

52 couleurs

64 sprites

4 couleurs par sprites

256 caractères

4 couleurs par caractères

Générateur sonore sophistiqué

Pas de Clavier
manette de jeu
Pistolet
Robot

Unité de disquette (Pas encore importé)

Interfaces:
Vidéo Composite
Cartouche
Connecteur d'extensions



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 Avenue de Villiers 75017 PARIS Tél: (1) 47 66 11 77 M^{Perle} Ouvert 7 jours sur 7 lt mardi/samedi 10h/20h, Dimanche 14h/18h, Lundi 14h/19h MINITEL pour commandes, concours, 3615 RIO

2 990Fr



GRATUIT
CREDIT

Pour l'ouverture de notre nouveau magasin (300 M2 à 150 M de l'actuel composé d'un département PRO, Loisirs, Studio Midi, Salle de Formation. Service après Vente au 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris même Téléphone). Nous vous offrons 3 MOIS DE CREDIT GRATUIT SUR LA GAMME ST, UNE DEMI JOURNEE DE FORMATION SUR LA GAMME ST2, ST4

ATARI 520 STF comprenant 1 unité centrale 512k de mémoire vive avec un lecteur 3,5 intégré de 500Ko, une souris un câble périte. pour Télé couleur et 20 logiciels + surprise ELECTRON

LES MICROS DU FUTUR AU PRESENT.

520 STF *	2590 F
520 STF + Moniteur Couleur *	4790 F
1040STF *	4990 F
1040STF+ Moniteur SM125 Monochrome*	5990 F
1040STF+ Moniteur SC1224 Couleur*	7490 F
MEGA ST2+ Moniteur SM125 Monochrome*	9950 F HT
MEGA ST4+ Moniteur SM125 Monochrome*	12950 F HT
IMPRIMANTE LASER ATARI	11950 F HT
CONF13 MEGA ST2 LASER*	19960 F HT
CONF13 MEGA ST4 LASER*	22950 F HT
DISQUE DUR SH205 20M*	4990 F
DISQUE DUR KUMANA 40 ET 50 M*	NO
LECT DBLE FACE 1 M* KUMANA	1550 F
LECT SPLE FACE 500 K ATARI	890 F
IMPRIMANTE STAR NL 10 COMPLETE	2290 F
IMPRIMANTE CITIZEN 120D	1990 F

A VOS JOYSTICKS

Liste Jeux complète
3615 RIO

TERRORPODS

GAO'S TALE
SAMBLE MADNESS
F15 STRIKE EAGLE

LES CONFIGURATIONS 2 ET 4 MEG BONT ENTOUREES DE LOGICIELS PROFESSIONNELS EN DEMONSTRATION PERMANENTE VENDUES AVEC FORMATION EXTENSION DE GARANTIE, MAINTENANCE SUR SITE UN ENVIRONNEMENT PRO POUR DES MACHINES PRO DES DISQUES DURS DE 40 ET 50 MEGA UNE IMPRIMANTE LASER EN LIBRE SERVICE LIVRAISON AVEC INSTALLATION SANS SUPPLEMENT SUR PARIS, HOT LINE SUR SERVEUR ST, OUVERT 7 JOURS SUR 7.

UTILITAIRES

1ST WORD PLUS
990 Fra
MASTERPLAN
990 Fra
VIP LOTUS 123
1990 Fra
SUPERBASE
990 Fra
PC DITTO (Emul PC)
ME
ALADIN (Emul Mac)
2200 Fra
TWIST (Switcher)
390 Fra
SOLUTION
Gestion Commerc.
1990 Fra HT



Désignation	Prix	Nom	Age
		Prénom	
		Adresse	
		Ville	CP
		Machine	7 Tel

Port logiciels 25 F Machine 50 F Pas de contre Remb

Nintendo

De nombreux fabricants de jeux vidéo japonais, et maintenant américains ont sorti des titres pour la console NINTENDO. Ce sont de grands noms du jeu d'arcade comme Taito, Capcom, Konami ou bien encore Tecmo. D'autres sociétés comme Bandai qui vient du Japon, SNK, IREM, Data East et même aussi Activision et Broderbund les ont rejoint. De super titres comme Arkanoïd, Karnov, Rygar, Goonies, Ikari Warriors et bien d'autres font les délices des joueurs américains. Quand seront-ils importés dans notre beau et grand pays, une des clés du succès commercial de la console est sûrement là.



SUNSOFT



SOLOMON'S KEY



TECMO

ST★R FORCE



TECMO

RYGAR



TECMO



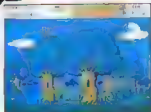
TECMO



TAITO



BAN
DAI



BurgerTime

DATA
EAST



NINTENDO - SEGA

SEGA

1. CONSOLE DE JEUX 990 F

Livrée avec 2 manettes de jeux
 1 cartouche Hang on (simulateur moto)

2. ACCESSOIRES 449 F

Pistolet
 Livré avec 3 jeux
 Marksman shooting
 Trap shooting
 Safeall Hunt

CARTOUCHES

1 WONDER BOY	219 F
2 SECRET COMMAND	219 F
3 F 18 FIGHTER	169 F
4 WORLD GRAND PRIX	219 F
5 ACTION FIGHTER	219 F
6 TRANSBOT	169 F
7 ROCKY	269 F
8 CHOPFLIFTER	219 F
9 PRO WRESTLING	219 F
10 ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	219 F
11 SPACE HARRIER	269 F

OUTRUN

Bon à débourser

101 - ATARI 520 STF
 2990 F

NINTENDO

3. CONSOLE DE BASE 1190 F

Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche

4. CONSOLE DE LUXE 1990 F

Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche
 + 1 robot et sa cartouche
 + 1 pistolet et sa cartouche

5. ACCESSOIRES

12 Robot	390 F
13 Pistolet	249 F

CARTOUCHES

14 1942 commande	
15 Duck Hunt	
16 Gyromite	
17 Golf	
18 Super Mario	
19 Urban champion	
20 Pope Ye	

249 F

De nombreux autres titres bientôt disponibles

Indiquer le n° de votre choix dans une case et le prix correspondant

101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200

Prise de paiement (C.P.)
 Prises de paiement (C.P.)

Total

BON DE COMMANDE

à retourner après avoir commandé

JBG ELECTRONICS

163 avenue du Maine 75014 PARIS

101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200





L'ATARI ST PAR LES CHIFFRES

Microprocesseur 68000 16/32 bits
Fréquence 8 MHz

Module memoire 42K

Mémoire vive : 12 K standard extensible 1 Mo interne 4 Mo externe (520ST)
Mémoire vive : 1024K standard extensible 4 Mo externe ou interne (1040ST)

6 coprocesseurs spécifiques

Resolution vidéo:

320 x 200, 15 couleurs parmi 512
640 x 200, 4 couleurs parmi 512
640 x 480, 2 couleurs

Chip sonore:

3 voies, sortie mono
5 octaves

Clavier 94 touches

Sortie 57 manette de jeu

Unité de disquette 3 1/2 de 360 K : 1 lecteur connectable (520 STF)

Unité de disquette 3 1/2 de 720 K : 1 lecteur connectable (1040 STF)

Interfaces:

Parallèle série RGB Vidéo monochrome
Interface MIDI - Port DMA - Cartouche

ATARI ST

Revenant d'une situation très compromise, ATARI sous la direction de Jack Tramiel est maintenant un des acteurs les plus en vue de la scène informatique. De la console de jeu VCS au Mega ST, en passant par des compatibles PC, la gamme est aujourd'hui très complète.

La machine la plus populaire aujourd'hui, le 520 ST, est une très bonne machine d'initiation, possédant une large bibliothèque de jeux et pouvant également convenir pour un grand nombre d'autres tâches. Une certaine faiblesse du processeur sonore et une résolution couleur inférieure à celle de l'AMIGA l'empêche d'être le seul compétiteur dans le domaine du jeu dans les années à venir.

Son grand frère, le 1040 ST, bien que très doué pour le jeu, est plus à son affaire dans des applications professionnelles ou semi-professionnelles.

POUR

PRIX TRES INTERESSANT
MACHINE TRES CONVIVIALE
IMPORTANT PARC DE MACHINES et Réputation bien établie
NOMBREUX LOGICIELS EN FRANCAIS
et Bibliothèque assez complète en plusieurs langues
LOGITHEQUE COMPLETE, EVOLUTIVE, à Prix modérés
INTERFACE MIDI et PROGRAMMES MIDI performants
RAPPORT QUALITE/PRIX DES PERIPHERIQUES (ex Imprimante laser)
DIGITALISATION AISEE (Son et Image)
AGREMENT D'UTILISATION EN MONOCHROME
UTILISABLE SUR TELEVISEUR
TRANSFORMATEUR INTEGRE

CONTRE

SON (COPROCESSEUR SON DEPASSE)
FIABILITE DU DRIVE
FIABILITE ALIMENTATION
DRIVE SIMPLE FACE (520 STF), à capacité réduite
EXTENSION MEMOIRE NON PREVUE PAR LE CONSTRUCTEUR
(mais qui reste néanmoins possible)
NOMBRE DE COULEURS EN HAUTE RESOLUTION (2 seulement)

INDEX DES JEUX ST

- 10 TH FRAME
221 B BAKER STREET
AESOP'S FABLES
AIRBALL
ALPHA BYTES
ALTAIR
ALTERNATE REALITY
AMAZON
ARCTICFOX
ARENA
ARKANOID
AUTODUEL
BALANCE OF POWER
BARBARIAN
BLACK CAULDRON
BOB WINNER
BORROWED TIME
BOULDER DASH CONSTR. KIT
BRATACCAS
BRIDGE PLAYER 2000
CARDS
CHAMPIONSHIP BASEBALL
CHAMPIONSHIP FOOTBALL
CHAMPIONSHIP WRESTLING
CHESS 3D
CHESSMASTER 2000
CHIFFRES ET LETTRES
COLONIAL CONQUEST
CRAFTON & XUNK
CRIMSON CROWN
CRYSTAL CASTLES
DAMES 3D
DAMES SCANNER
DECIMAL DUNGEON
DEEP SPACE
DELTA PATROL
DIABLO
DONALD DUCK'S PLAYGROUND
EDEN BLUES
EIGHT BALL
ELECTRONIC POOL
EREBUS
EXTENSOR
FAHRENHEIT 451
FANTASTIC FOUR
FIRE BLASTER
FIRST MATH
- ACCESS
DATASOFT
MICRODEAL
ERE INFORMATIQUE
DATASOFT
TELARIUM
ELECTRONIC ARTS
PSYGNOSIS
IMAGINE
SSI
MINDSCAPE
PSYGNOSIS
SIERRA ON LINE
LORICIEL
ACTIVISION
DATABYTE
PSYGNOSIS
ARTWORX
MICRODEAL
ACTIVISION
ACTIVISION
EPYX
PSION
ELECTRONIC ARTS
ATARI/NATHAN
SSI
ERE INFORMATIQUE
POLARWARE
ATARI
COBRA SOFT
PSYGNOSIS
THE OTHER VALLEY
CLASSIC IMAGE
SIERRA ON LINE
ERE INFORMATIQUE
MICRODEAL
MICRODEAL
TITUS
GOLDEN GAMES
TELARIUM
US GOLD
PARADOX
- FIRST SHAPES
FLIGHT SIMULATOR II
FLIPSIDE
FRACTION ACTION
GATEWAY
GATO
GAUNTLET
GOLDEN PATH (THE)
GOLDRUNNER
GRAND PRIX 500cc
GREAT BATTLES
GUILD OF THIEVES
HACKER
HACKER II
HADES NEBULA
HARDBALL
HARRIER STRIKE MISSION
HEX
HIPPOBACKGAMMON
HITCH HIKERS GUIDE GALAXY
HOLLYWOOD POKER
INFOCOM
INTERNATIONAL KARATE
JEWELS OF DARKNESS,
JOUST
JUPITER PROBE
KARATE KID II
KARATE KING
KINDERAMA
KING QUEST I
KING QUEST II
KING QUEST III
LANDS OF HAVOC
LEADER BOARD
LEISURE SUIT LARRY
LIBERATOR
LITTLE COMP. PEOPLE,
MACADAM BUMPER
MAJOR MOTION
MANOIR DE MORTEVIELLE
MASSACRE
MATH WIZARD
MATH TALK
MEAN 18
MERCENARY
METROCROSS
METROPOLIS
- SUBLOGIC
MICRODEAL
SPECTRUM HOLOBYTE
US GOLD
FIREBIRD
MICRODEAL
MICROIDS
RAINBIRD
ACTIVISION
ACTIVISION
NEXUS
ACCOLADE
MILES COMPUTING
MARK O'Y UNICORN
HIPPOPOTAMUS
GOLDEN GAMES
SYSTEM 3'S
RAINBIRD,
ATARI
MICRODEAL
KING SOFT
SIERRA ON LINE
SIERRA ON LINE
SIERRA ON LINE
MICRODEAL
ACCESS
SIERRA ON LINE
MICRO VALUE
ACTIVISION
ERE INFORMATIQUE
MICRODEAL
KYLKHOR
LORICIEL
ACCOLADE,
NOVAGEN,
US GOLD
PARADOX EIDER

INDEX DES JEUX ST

ST KARATE
 ST PROTECTOR
 ST WARS
 STAR RAIDER
 STARGLIDER
 STRIKE FORCE HARRIER
 STRIP POKER
 SUBBATTLE
 SUNDG
 SUPER CYCLE
 SUPER TENNIS
 TASS TIME IN TONETOWN
 TECHMATE
 TEE UP
 TERRESTRIAL ENCOUNTER
 TERRORPODS
 THAI BOXING
 TIME BANDIT
 TIME BLAST
 TNT
 TONIC TILE
 TRAIL BLAZER
 TRANSYLVANIA
 TREASURE ISLAND
 TRILOGY OF APSHAI
 TURBO GT
 TWO ON TWO
 TYPHOON
 ULTIMA II
 ULTIMA III
 VEGAS CRAPS
 VEGAS GAMBLER
 WANDERER
 WAR ZONE
 WERNER GAMES
 WINNIE THE POOH
 WINTER GAMES
 WORLD GAMES
 X-CHESS
 XEVIOUS

PARADOX/FEIDER
 PARADOX
 ATARI
 RAINBIRD
 MIRROR SOFT
 ARTWORK
 EPYX
 FTL
 EPYX
 FIL SOFT
 ACTIVISION
 MICRODEAL
 ANCO
 SOLAR SOFT
 PSYGNOSIS
 ANCO
 MICRODEAL
 MICRO VALUE
 INFOFRAME
 D3M
 GREMLIN'S GRAPHIC
 POLARWARE
 SPINNAKER
 EPYX
 GAZOLINE SOFT
 ACTIVISION
 GREMLIN
 ORIGIN SYSTEMS
 ORIGIN SYSTEMS
 CALIFORNIA DREAM
 CALIFORNIA DREAM
 PYRAMIDE
 PARADOX
 SIERRA ON LINE
 EPYX
 EPYX
 XFUN
 US GOLD

MGT
 MICROLEAGUE BASEBALL
 MILLPEDE
 MINDSHADOW
 MISSION ELEVATOR
 MONKEY BUSINESS
 MOUSE TRAP
 MUDPIES
 NINE PRINCES IN AMBER
 NINJA MISSION
 OGRE
 OO TOPOS
 PASSAGERS DU VENT
 PASSAGERS DU VENT II
 PAWN
 PEGASUS
 PERRY MASON
 PHANTASIE I
 PHANTASIE II
 PINBALL FACTORY
 PIRATES BARBARY COAST
 PLUTOS
 POOL
 PROHIBITION
 PUZZLE
 PYRAMINOS
 QUASAR
 READ & RHYME
 RENEGADE
 ROAD RUNNER
 ROADWAR 2000
 ROGUE
 SCENERY DISK FL. SIM. II.
 SDI
 SHANGHAI
 SHUFFLE BOARD
 SILENT SERVICE
 SILENT SERVICE
 SILICON DREAM
 SKY FIGHTER
 SKYFOX
 SPACE PILOT
 SPACE QUEST
 SPACE SHUTTLE II
 SPACE STATION
 SPELLER BEE
 SPIDERMAN

LORICIEL
 ACTIVISION
 THE OTHER VALLEY
 MICRO VALUE
 TELARIUM
 MASTERTRONIC
 ORIGIN SYSTEMS
 POLARWARE
 INFOFRAME
 INFOFRAME
 RAINBIRD
 ARTWORK
 TELARIUM
 SSI
 SSI
 MICRODEAL
 STARSOFT
 MICRO VALUE
 INFOFRAME
 LORICIEL
 MASTER TRONICS
 US GOLD
 SSI
 EPYX
 MINDSCAPE
 LOPYX
 SHELBOURNE SOFT SYSTEM
 MICROPROSE
 RAINBIRD
 ELECTRONI ARTS
 KINGSOFT
 SIERRA ON LINE
 MICRO DEAL
 PARADOX
 US GOLD

SEGA

Plus récemment entré dans la compétition, SEGA est d'origine japonaise comme NINTENDO et est connu en France pour un grand nombre de succès d'arcade disponibles dans les cafés et salles de jeu.

Cette entrée récente fait à la fois la force et la faiblesse de la position de SEGA. Force, car cela lui a permis de construire une console de technologie plus moderne et à priori plus puissante. Force encore, avec sa bibliothèque de jeux qui proposent des hits plus récents que ceux de NINTENDO. Par contre le retard pris par SEGA sur les marchés japonais et américains fait que sa position commerciale et financière est beaucoup plus fragile.

De la capacité de SEGA à tenir bon face au bulldozer NINTENDO, dépendra dans les années qui viennent l'approvisionnement en nouveaux titres pour les utilisateurs de cette console. Et quant on connaît la richesse du catalogue de SEGA !

POUR

GRAPHISMES ET COULEURS
SON DE HAUTE QUALITE
QUALITE DES JEUX

PRIX DE LA CONSOLE (Celui des cartouches reste raisonnable)
NOTICES BIEN DÉTAILLÉES ET EN FRANÇAIS
PÉRIPHÉRIQUES EN OPTION
CHARGEMENT INSTANTANÉ

CONTRE

NOMBRE DE LOGICIELS encore restreint
MANETTES (Maniement)
MANQUE DE JEUX D'AVENTURE
IMPOSSIBILITE DE SAUVEGARDER LES SCORES
JEUX EN ANGLAIS
ALIMENTATION EXTERIEURE



La SEGA PAR LES CHIFFRES

2 Microprocesseurs

Mémoire morte 16K
Mémoire vive 16K

Vidéo:

256 x 192
64 couleurs
256 sprites
16 couleurs par sprites
448 caractères
16 couleurs par caractères

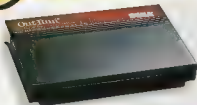
Générateur sonore
3 voies / 4 Octaves

Pas de Clavier
manette de jeu
Pistolet
Tablette graphique

Interfaces:
Vidéo
Cartouche

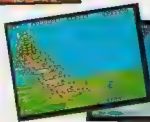
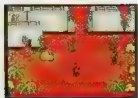
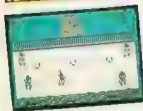
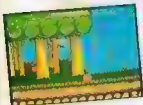
Out Run™

SEGA



Après les jeux analysés dans ce numéro, voici quelques uns des titres dont vous pourrez nourrir votre machine dans les prochaines semaines. Beaucoup de simulations sportives, Hockey, Basket ball, Tennis, Football américain, Golf. Mais le clou sera bien sur le hit d'Arcade 'Out Run' qui est à ce jour la plus belle simulation de course automobile jamais réalisé sur jeu vidéo. Mais là ne s'arrête pas les réjouissances, puisque les Mega Cartouches vont se succéder avec des super-titres et en particulier 'Rambo'. Restez branchés sur

Génération 4 qui vous tiendra informé de tous ces développements.



INDEX DES JEUX SEGA

ACTION FIGHTER	SEGA
ALEX KIDD MIRACLE WORLD	SEGA
BANK PANIC	SEGA
BLACK BELT	SEGA
CHOPLIFTER	SEGA
ENDURO RACER	SEGA
FANTASY ZONE	SEGA
GHOST HOUSE	SEGA
GREAT SOCCER	SEGA
HANG ON	SEGA
MARKSMAN SHOOTING	SEGA
MY HERO	SEGA
NINJA	SEGA
PROWRESTLING	SEGA
QUARTET	SEGA
ROCKY	SEGA
SECRET COMMAND	SEGA
SHOOTING GALLERY	SEGA
SPACE HARRIER	SEGA
SPY VS SPY	SEGA
TRANSBOT	SEGA
WONDER BOY	SEGA
WORLD GRAND PRIX	SEGA

VIDEO SHOP

VIDEO SHOP L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!!!

Prix garanti le plus bas du marché

Crédit : mensualités fixes **400 F** par mois

S.A.V. : assuré sur place - crédit à 90 jours (*)

Expédition SERNAM EXPRESS 48 H

REPRISE
Console de jeux ou micro-ordinateur
pour tout achat



AMIGA 500

- Un graphisme idéal.
- L'outil parfait pour le graphisme la programmation, la digitalisation

Démonstrations permanentes création graphisme digitalisation

AMIGA 2000

— L'outil professionnel par excellence!!!

- Un graphisme incomparable
- La compatibilité MS DOS en plus
- Compatibilité UNIX



CONSOLES DE JEUX

- La nouvelle génération de console de jeux
- Un graphisme jusque là inédité!!!

Plus de 1 000 jeux, utilitaires en stock permanent!!! Crédit, facilités de paiement vente par correspondance

VIDEO SHOP

**l'espace
le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h
50, rue de Valenciennes 75019 Paris - Tél. 42 96 53 95 - Métro - Pétit-Palais
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. 47 31 51 00 - Métro - Raspail

DEMANDE DE DOCUMENTATION à adresser à VIDEO SHOP Département VPC BP 100 75749 Paris Cedex 15

J'ai desire recevoir une documentation sur

- ☐ La gamme AMIGA
☐ La gamme complète de micro-ordinateurs
☐ Les consoles de jeux

☐ Je possède un micro-ordinateur marque _____
une console de jeux marque _____

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____





L'AMIGA 500 PAR LES CHIFFRES

Microprocesseur 68000, 16/32 bits
Fréquence 7.14 MHz

Mémoire morte: 256K

Mémoire vive 512 K standard extensible à 1 Mo interne 8 Mo externe

3 coprocesseurs spécifiques:

Daphné - Graphique animation

Agnès - Gestion vidéo / contrôle de 8 'sprites'

Portia - Contrôle d'entrées / sorties

Résolution vidéo:

320 x 256 (32 couleurs parmi 4096)

320 x 512 (32 couleurs parmi 4096)

640 x 256 (16 couleurs parmi 4096)

640 x 512 (16 couleurs parmi 4096)

Chip sonore:

4 voies / sortie stéréo

9 octaves

Clavier 94 touches

Sours / manette de jeu

Unité de disquette 3.5 de 880K 3 lecteurs connectables

Interfaces:

Parallèle, série, RGB Vidéo monochrome

AMIGA

Après le triomphe mondial qu'il a rencontré avec le 64 et le 128, COMMODORE nous propose aujourd'hui ce qui pourrait bien être le micro-ordinateur personnel des années 85/90. Car si l'AMIGA 1000 était un peu cher pour jouer ce rôle, l'AMIGA 500, qui est doté de tous les raffinements de son aîné et même d'une mémoire plus conséquente, est disponible dès maintenant à moins de 5000 francs.

Pour toutes applications ludiques, graphiques et sonores, aucune machine ne s'approche de ses performances, même à des prix nettement plus élevés.

A noter également l'AMIGA 2000, encore plus puissant, orienté vers des applications professionnelles, notamment grâce à sa compatibilité IBM PC.

POUR

QUALITES GRAPHIQUES EXCEPTIONNELLES

COPROCESSEUR SON TRES PERFORMANT

PRIX ATTRACTIF, compte tenu des possibilités

LOGITHEQUE DE QUALITE, qui gagne en quantité

MULTITACHE

MEMOIRE EXTENSIBLE PREVUE (jusqu'à 8 Megas externes)

DIGITALISATION AISEE (Son et Image)

UTILISABLE SUR TELEVISEUR

BRANCHEMENT SUR AMPLIFICATEUR permettant la sortie du SON en STEREO

DOS PERFORMANT

CONTRE

NOTIONS D'ANGLAIS OBLIGATOIRES, très peu de logiciels et de littérature francisés

LOGITHEQUE IMPORTEE ENCORE INSUFFISANTE (en amélioration)

LOGICIELS ASSEZ COUTEUX (Bien que le prix soit parfois justifié)

LENTEUR RELATIVE DU DRIVE

ALIMENTATION EXTERIEURE et **ACCES A L'INTERRUPTEUR Marche-Arrêt**

FIABILITE A PROUVER (Appareil encore récent)

INDEX DES JEUX AMIGA

LEADER BOARD	ACCESS
LITTLE COMP PEOPLE,	ACTIVISION
MARBLE MADNESS	ELEC.ARTS
MATH WIZARD	
MATH TALK	
MEAN B	
MINDSHADOW	ACCOLADE
MISSION ELEVATOR	ACTIVISION
MOLSE TRAP	
MUSIC OF THE FUTURE	MICRO VALUE
NEW TECHNOLOGY COL. BOOK	ELECTRONIC ART'S,
NINJA MISSION	MASTERTONIC
OGRE	ORIGIN SYSTEMS
ONE ON ONE	ELEC.ARTS
OO TOPOS	POLARWARE
PAWN	RAINBIRD
PERFECT SCORE	KINGSOFT
PIPHALANX	SSI
PHANTASIE II	MICRO VALUE
PLUTOS	
QUINTETTE	SSI
ROADWAR 2000	EPYX
ROGUE	
SCENERY DISK FL. SIM. II	MINDSCAPE
SIL	EDECARTS
SEVEN CITIES OF GOLD	EPYX
SHANGHAI	MICROPROSE
SILENT SERVICE	RAINBIRD
SILICON DREAM	MINDSCAPE
SINBAD THRONE FALCON	
SKY FIGHTER	ELECTRONIC ARTS
SKYFOX	SIERRA ONLINE
SPACE QUEST	
SPELLER BEE	RAINBIRD
STAR GLIDER	ARTWORK
STRIP POKER	
SURGEON	ANCO
SWOOPER	
TALKING COLORING BOOK	ATTIVISION
TASTIME IN TONETOWN	PSYGNOSIS
TERRORPODS	POLARWARE
TRANSYLVANIA	EPYX
TRILOGY OF APASHAI	ACTIVISION
TWO ON TWO	GREMLIN
TYPHOON	ORIGIN SYSTEMS
ULTIMA III	SIERRA ONLINE
WINNIE THE POOH	EPYX
WINTER GAMES	
WORLD GAMES	EPYX

AESOP'S FABLES
ALIEN'S FIRES
AMIGA KARATE
ARCHON
ARCHON II
ARCTICFOX
ARENA
BALANCE OF POWER
BARBARIAN
BARD'S TALE
BARRIED TIME
BRAT ACCAS
CHAMPIONSHIP BASEBALL
CHAMPIONSHIP FOOTBALL
CHAMPIONSHIP GOLF
CHESSMASTER 2000
CRIMSON CROWN
DEADLY DUNGEON
DEEP SPACE
DEFENDER OF THE CROWN
DIABLO
DISCOVERY KIT
DONALD DUCK'S PLAYGROUND
EARL WAEYER BASEBALL
EXTENSOR
FAERY TALE ADVENTURE
FIRST SHAPES
FLIGHT SIMULATOR II
FRACTION ACTION
GOLDRUNNER
GRAND SLAM
GRIDIRON
GUILD OF THIEVES
HACKER
HACKER II
HALLEY PROJECT
HARDBALL
HEX
HITCH HIKERS GUIDE GALAXY
HOLLYWOOD POKER
JEWELS OF DARKNESS
KAMPTGROUP
KARATE KID II
KARATE KING
KEYBOARD CADET
KINDERAMA
KING QUEST I
KING QUEST II
KING QUEST ILS

PARADOX/EIDER
ELEC ARTS
ELEC ARTS
ELECTRONIC ARTS
PSYGNOSIS
MINDSCAPE
PSYGNOSIS
ELEC ARTS
ACTIVISION
ACTIVISION
PSYGNOSIS
ACTIVISION
ACTIVISION
ACTIVISION
ELEC ARTS
POLARARE
PSYGNOSIS
MINDSCAPE
CLASSIC IMAGE
MICRO ILLUSION
SIERRA ON LINE
ELECTRONIC ART
GOLDEN GAMES
MICRO ILLUSION
SUBLOGIC
MICRODEAL
INFINITY
RAINBIRD
ACTIVISION
ACTIVISION
MINDSCAPE
ACCOLADE
MARK OUT UNICORN
INFOCOM
GOLDEN GAMES
RAINBIRD
SSI
MICRODEAL
KING SOFT
SIERRA ON LINE
SIERRA ON LINE
SIERRA ON LINE



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 Av de Villiers Paris 17^e M^oPereira Tél 47 66 11 77 de 10 à 20h du Mardi au Samedi. Lundi 14 à 19h, Dimanche de 14 à 18h Nouvelle adresse au 17 Octobre 12 Place de la Porte Champerret 17^e Tél 47 66 11 77

AMIGA 500

4700Frs

DRIVE SUP 1680F

AMIGA 500

+Mon Coul

6490 F

LOGICIELS AMIGA

TENNIS GRAND SLAM	249F
ALIEN FIRE	229F
DELUXE VIDEO	950F
DELUXE PAINT2	1290F
DIG PAINT	1790F
TERRORPODS	249F
GAUNTLET	249F
KARATE KID 2	229F
S D I	350F
DEFENDER OF THE CROWN	350F
FLIGHT SIMULATOR II	450F
ULTIMA 3	249F
INSTANT MUSIC	390F
GOLDRUNNER	229F
SINBAD	NC
ATAZORK TOMB	350F
VIDEOSCAPE 3D	1790F
BARBARIAN	250F

PACK THOMSON

MICROSOFT

Flight Simulator

Multiplan Jr

Word Jr

990 Frs

Disquettes

3,5 SF DD

par 50

650Frs

Tapis de

Sons

79 Frs

THOMSON PC

TO 16 PC Monochrome

512K Ram Dos Manager, Gw Basic de Microsoft, Lect 5,25 intégré, Slots d'extension, Turbo 4,77mhz et 9,54mhz Moniteur monochrome Thomson 233G pour

4990 Frs ht

LOGICIELS PC ET COMPATIBLES

SUMMER GAMES II	249F	WINTER GAMES	249F
TRILOGY APASHI	249F	WORD GAMES	249F
SILENT SERVICE	240F	KARATEKA	249F
ALTERNATE REALITY	249F	JET	450F
STAR FLIGHT	290F	GATO	390F
BATTLE ANTIETAM	490F	ORBITER	590F
BALANCE OF POWER	450F	TASS TIME	390F
FLIGHT SIMULATOR	570F	PISTOP II	249F
WORD KARATE	249F	NEWSROOM	249F
NEWSROOM PRO	1290F	SPACE QUEST	390F
CHESSMASTER 2000	390F	BRIDGE	390F

LIBRAIRIE

LIVRE LECT DE DISQUETTE ST
CLEFS POUR ST (1)
CLEFS POUR ST (GEM)
102 PROGRAMMES ATARI ST
C SUR ATARI ST
CLEFS POUR LOTUS 1 2 3.
DU BASIC AU C ST
GEM MICRO APP ST
LANGUAGE MACHINE ST
LA 8 BLE ST
GRAPHISMES 3 D ST
CLEFS POUR AMIGA
LIVRE DU MSDOS 3,1
CLEFS DBASE II ET III
PEEK ET POKES ST
LANGUAGE MEMSOFT
LIVRE DU BASIC GFA
LIVRE DE L'A

P
R
O
M
O
T
I
O
N
S

CONSOLES DE JEUX SEGA/NITENDO

VENEZ VOIR ET COMMANDER DES A PRESENT VOTRE
CONSOLE, SES ACCESSOIRES ET DIZAINES DE
CARTOUCHES DE JEU AUX GRAPHISMES D'ENFER

AMIGA 2000

PUISSANCE GRAPHISMES
SONS COMPATIBLE AT XT

SPECIAL NOEL

GENERATION 4 ETANT DISPONIBLE 3 MOIS,
Nous n'avons pas connaissance aujourd'hui des
promotions et prix que nous pratiquerons pour les
fêtes de Noël. Aussi consultez nous avant tout
achat au 47 66 11 77 tous les jours. A bientôt !!! ...

Pour tout ce que vous
cherchez, pour le service
nouveau, tapez
36 15 RIO ET
ELECTRON

LIVRAISON PARIS
GRATUITE POUR
3000F D'ACHAT

PORT LOGICIELS 25Frs
PORT MACHINE 50Frs
PAIEMENT PAR CHEQUE OU CB

LIVRAISON PROVINCE
GRATUITE POUR
5000F D'ACHAT

REPRISE DE VOTRE 520 OU
1040STF POUR L'ACHAT
D'UN MEGA ST2 OU ST4

Kanal Computer

CENTRE PILOTE  ATARI®

DEMONSTRATION PERMANENTE DU MATERIEL ET DES LOGICIELS

ATARI 520 STF	2990 F
ATARI 520 STF 8M 125	4480 F
ATARI 520 STF 8C 1224	5990 F
ATARI 520 STF 8C 1425	5490 F
ATARI 1040 STF 8M 125	5990 F
ATARI 1040 STF 8C 1224	7490 F
ATARI 1040 STF 8C 1425	6990 F
MONITEUR MONOCHROME 8M 125	1490 F
MONITEUR COULEUR 8C 1224	2980 F
MONITEUR COULEUR 1425 PHILIPS	2490 F
DISK DRIVE CUMANA DOUBLE FACE	1600 F
DISK DRIVE CUMANA 5 1/4	2300 F
EXTENSION MEMOIRE 512 K	1000 F
DISKETTER VIERGES OF PAR 100	1300 F
DISKETTES VIERGES OF PAR 10	150 F

8 MEGAS ST - 8M 125	9450 F HT
4 MEGAS ST - 8M 125	12450 F HT
8 MEGAS ST - LASER ATARI	19950 F HT
4 MEGAS ST - LASER ATARI	22950 F HT
IMPRIMANTE LASER ATARI	11500 F HT
DISQUE DUR 20 MEGAS SH 205	4990 F
DISQUE DUR 40 & 60 MEGAS	NC
PC ATARI	NC

IMPRIMANTES

IMPRIMANTE MP 480 (480 ops 4 têtes)	5000 F
IMPRIMANTE MP 201 (200 ops, 138 cols)	5500 F
IMPRIMANTE MP 185 (185 ops)	3300 F
IMPRIMANTE MP 135 (135 ops)	2500 F
IMPRIMANTE STAR NL10	2980 F
IMPRIMANTE PANASONIC KX-P1081	2300 F
IMPRIMANTE CITIZEN LSP-10	2100 F
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	1900 F
IMPRIMANTE JUKI 5100 MARGUERITE	4500 F
IMPRIMANTE CANON PJ 1080A COULEUR	5990 F
IMPRIMANTE XEROX 4020 COULEUR	NC
IMPRIMANTE OKIMATE COULEUR	NC
IMPRIMANTES LASER	NC

• CONFIGURATIONS 2 & 4 MEGAS, MAINTENANCE SUR SITE
LIVRAISON & INSTALLATION GRATUITES
• GARANTIE 3 ANS PIÈCES & MAIN D'OEUVRE
SUR TOUTE LA GAMME ATARI
• POUR TOUT ACHAT D'UNE CONFIGURATION, NOUS
VOUS OFFRONS UNE DEMI-JOURNÉE DE FORMATION
• 30 PROGRAMMES GRATUITS



POSSESSEURS DE 520 STF ... CHANGEZ VOTRE DRIVE SIMPLE FACE ...
POUR UN DRIVE DOUBLE FACE 1 MEGA INTEGRE ... 14.00 Frs.

*Tous les logiciels Atari aux meilleurs prix ...
Importation directe des USA, UK ...
Promotions permanentes ...*

POUR PETER L'OUVERTURE EN SEPTEMBRE DE SON DEUXIEME CENTRE
PILOTE A PARIS, KANAL COMPUTER VOUS OFFRE DES REMISES
EXCEPTIONNELLES SUR TOUS SES PRODUITS.

LOGICIELS DOMAINE PUBLIC
GRATUITS

CONSOLES DE JEUX SEGA & NITENDO !!!
ACCESSOIRES & CARTOUCHES DE JEUX

KANAL COMPUTER • GIF •
CENTRE COMMERCIAL "LES ARCADES"
CHEVRY • 91900 GIF SUR YVETTE
TEL : 80 12 93 57 - 80 12 98 98

Horaires d'ouverture :

LUNDI : 10h / 19h30
MARDI au VENDREDI : 10h30 / 12h30 - 10h / 19h30
SAMEDI : 10h30 / 19h30

CREDIT

FACILITES



KANAL COMPUTER • PARIS •
138 Avenue d'Italie
75013 PARIS
TEL : 45 65 04 40

Horaires d'ouverture :

LUNDI au SAMEDI : 10h / 19h

Kanal Computer

adresse au
CLUB

The Amiga Connection

Amiga 500



- Unité Centrale 512 K Ram, Souris, Lecteur 3 1/2 double face + 1 joystick + Programme
- Unité Centrale + Moniteur Couleur Haute Resolution Amiga 100/1
- Unité Centrale + Moniteur Couleur Philips
- Lecteur de Disquettes Double Face 3 1/2 Externe A 1010
- Lecteur de Disquettes Double Face 3 1/4 Externe A 1020
- Extension Memoire 512 K + Horloge Integree
- Disque Dur 20 & 40 Megs
- Imprimante Couleur Okimate 20

4680 F
7490 F
6980 F
2250 F
NC
1095 F
NC
2490 F

LOGICIELS DOMAINE PUBLIC
GRATUITS

Deux

DEFENDER OF THE CROWN 350 F
MARBLE MADNESSE 290 F
FAERY TALE 390 F
BINGAD 350 F
TERRORPODS 290 F
FLIGHT SIMULATOR II 450 F
GAUNTLET 250 F
GOLDRUNNER 220 F
BARBARIAN 240 F
BOI 350 F
ALIEN FIRE 220 F
KARATE KID II 220 F
CHESS MASTER 2000 340 F
LEADER BOARD 290 F
ARAZOK'S TOMB 330 F
THE GUILD OF THIEVES 230 F

Graphisme, Video, Musique

DELUXE PAINT II	1150 F	GENLOCK	NC
DELUXE VIDEO	890 F	TABLETTES GRAPHIQUES	NC
3 D VIEW	1990 F	FRAMEGRABBER	NC
AEGIS ANIMATOR	1390 F	AEGIS SONIX	890 F
AEGIS DRAW	1690 F	DELUXE MUSIC	750 F
AEGIS IMAGE	590 F	INSTANT MUSIC	290 F
DELUXE PRINT	790 F	DIGIT FUTUR SOUND	2250 F
VIDEOSCAPE 3D	1690 F	PRO MIDI STUDIO	NC

Bureautique, P.A.O., Langages

MAKIPLAN	1450 F	SUPER BASE	990 F
MI AMIGA FILE II	1150 F	LATTICE C	1390 F
VIP	1890 F	AZTEC C MAN'X	3850 F
PUBLISHER 1000	1590 F	TDI MODULA II	790 F
PAGE BETTER	1190 F	TRUE BASIC	1490 F
SCRIBBLE	950 F	AC/FORTRAN	1990 F
PRO WRITE	1100 F	LISP METACOMCO	1710 F
DE MAN	1190 F	MACRO ASSEMBLEUR	830 F

Amiga 2000

- * Unité centrale 1 Mega, Lecteur de Disquettes 3 1/2 DDF, Clavier
- * L.C. + Moniteur Couleur Haute Resolution
- * L.C. + Moniteur + Disque Dur 20 Megs
- * L.C. + 34 entée + Disque 1hr + Carte NT + F. apps 5 1/4
- * L.C. + Moniteur + Disque Dur + Carte AT + Floppy 5 1/4
- * Extension Memoire

9770 F HT
12900 F HT
18100 F HT
22590 F HT
24590 F HT
NC



Kanal Computer

NOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____

PORT . MACHINE + 50 F-LOGICIEL + 20 F
INVOT CONTRE . REMBOURSEMENT + 50 F

ARTICLE	QTE	PRIX
MONTANT REGLEMENT		PORT

AMIGA



LE GRAPHISME DE L'AMIGA

Cette machine représente une mini révolution dans la création sur micro, nous ne résistons pas au plaisir de vous repaier de ses capacités graphiques.

4096 COULEURS

Ce numéro est consacré principalement au jeu et nous savons que bien souvent, vous privilégiez la qualité de l'animation et la résolution graphique quand vous choisissez un jeu.

Vous serez donc sensibles à l'incroyable qualité des images présentées ici et qui sont maintenant à la portée de presque chacun d'entre nous.

Les images de cette page ont été réalisées avec DIGIPAIN, un des outils graphiques les plus sophistiqués au monde disponible sur l'AMIGA.

Il permet d'utiliser sur le même écran les 4096 couleurs de la palette de l'AMIGA.

LA DIGITALISATION

Beaucoup de ces images sont digitalisées, avec une technique qui est également à la portée des amateurs, même si l'équipement nécessaire vient quelque peu gréver leurs budgets.

Mais c'est à l'avantage de faire gagner un temps appréciable et de permettre à ceux dont le coup de crayon (ou plutôt de souris !!) est un peu hésitant de se lancer malgré tout dans le monde fascinant de la création graphique sur ordinateur.

LE JEU VIDEO

Désormais un grand nombre des artistes responsables des écrans de jeu vidéo se servent de l'AMIGA pour réaliser leur travail. Mais attention ! si l'aventure vous tente, le graphisme est très gourmand en mémoire, il vous faudra prévoir d'acquiescer un AMIGA 2000 ou au moins accrocher la mémoire standard de l'AMIGA 500.

Nous reviendrons sur ce sujet en consacrant un dossier spécial sur les outils graphiques de l'Amiga dans un prochain numéro de Génération 4.

**NE MANQUEZ PAS LES PROCHAINS NUMEROS DE GENERATION 4 !
LE GRAPHISME ET L'AMIGA Y AURONT UNE PLACE DE CHOIX.**

GENERATION 4 EST DISPONIBLE DANS LES KIOSQUES ET MAISONS DE LA PRESSE
Si vous craignez de ne pas le trouver, un bulletin d'abonnement est inclus dans ce numéro.

STANDARD
ATARI
ST

N°13/25F



OCTOBRE 1987

SPECIAL
LANGAGES

VILLAGE
ATARI

SICOB :
ATARI MET LE PAQUET !



LES 100 PROCHAINS JEUX DU ST
INTERPRETEUR C
FIRST WORD PLUS

M 2907 13 25.00 F



3792907025008 00150

Belgique 220 FB Canada 6 \$C Suisse 10 FS

ST MAGAZINE, LA REFERENCE SUR ATARI ST

Chaque mois, toute l'actualité de votre micro-ordinateur favori

PLUTOT
QUE DE POURSUIVRE
VOS ENNEMIS
DANS LES BARS
ACHETEZ
LE CERVEAU
DE LA BANDE.

Fan des jeux vidéo, ne fréquentez plus les bars. Branchée sur votre télé, la console de jeux Sega vous permet pour 990 F d'inviter vos ennemis préférés chez vous. Une définition de véritable jeu d'argent, une bibliothèque de jeux sans cesse renouvelée, la console de jeux vidéo Sega ne vous laissera jamais.
Tout mieux. Le jeu est gratuit.

Par ailleurs, la Sega est offerte gratuitement.

ARCADE



SEGA

LES JEUX D'ARCADE DANS UN OUTLET

Jeux : ARCADE - B&B - BILLARDE - CARNEFOUR - CASINO - COMPACT
HYPERBALL - MAJESTIC - MAMMOUTH - PLEIN CIEL

DISTRIBUTION EXCLUSIVE :

MAJESTIC GAMES SYSTEM, 104-110, avenue Jean-Jaures, 92100 Nanterre - Tél. 01 47 34 80 00



SIMULATION

C'est dans la catégorie de jeux destinée au plus grand avenir. Comme elle est liée à une technologie avancée, elle n'a pris que peu à peu sa place dans la grande famille du jeu vidéo. Qui dit simulation, dit rapprochement du jeu à la réalité, auquel les petits bonhommes en marche d'escalier des jeux les plus anciens pouvaient difficilement prétendre.

La simulation de vol a marqué le début du genre, car ce que voit un pilote dans son cockpit peut se résumer à peu de choses. Une moitié bleue en haut pour le ciel, une moitié verte en bas pour le sol. Au fur et à mesure de l'avance technologique, des paysages plus riches sont venus agrémenter les simulations (sous-marins, courses de Formule 1). On verra dans les prochaines années de nouveaux thèmes arriver simultanément aux progrès de l'animation qui les rendront possibles. Jusqu'à ce que, un jour, Action, Aventure et Simulation ne fassent plus qu'un.



B. BELLAMY 89-



SILENT SERVICE

[illegible]

82nm 77st GRAP+5ME
75nm 70st SONORITE
89nm 89st COMMANDES
82nm 87st INTERET

A riga ST
Microprose

SYSTEME	ST
EDITEUR	Spectrum
JOUEURS	1

pour et d'ailleurs, les pêcheurs japonais les traitent à la mitrailleuse, examinent les machines, et les sous-marins sont dus à d'autres mitrailleuses, les torpilles, etc. L'action se déroule dans le Pacifique, et le premier problème vient du fait qu'il n'y a pas vraiment de scénario, mais seulement une simulation graphique. De plus, les seuls personnages qui ont tant de bases, c'est est à regarder absolument évident et toutes sous marine. Cependant, par sa facilité d'utilisation, ses graphismes et son son parfait, impressionnant quand un bateau passe au-dessus de vous, ainsi qu'à vous chercher. Sauf si vous êtes un joueur expérimenté, mais tout le monde trouve le même problème. A noter que le jeu possède plusieurs niveaux de difficulté.



GATO

[illegible]

GRAPH SME 47¢
SONORITE 35¢
COMMANDES 61¢
INTERET 39¢



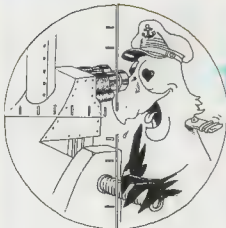
SYSTEME	ST
EDITEUR	Epyx
JOUEURS	1

ST
Ерх
1[illegible]

SUB BATTLE SIMULATOR

combats sont assez réalistes, en plus les appareils utilisés, par exemple des avions ou des hélicoptères, sont du jeu. Le gros problème est l'aspect, en moyenne, résolvant. Sub Battle Simulator ne semble être si meilleure simulation on disponible actuellement. Car elle a du côté de la simplicité de Silent Service avec la diversité de GATO tout en rajoutant des détails comme les avions ennemis deux autres indicateurs de profondeur etc. Si vous n'avez pas encore de simulation du genre, précipitez vous celle-ci.

SCENARIO 92st
GRAPH SME 62nd
SONORITE 88st
INTERET 95st





FLIGHT SIMULATOR II

Flight Simulator II fait le plus grand pas à l'impasse le plus vite comme un des meilleurs sur toutes les machines et les versions ST et Amiga sont les meilleures parmi toutes les simulateurs permet de voler au Cessna ou au Jet et de découvrir d'un des nombreux aéroports des États-Unis, un scénario de la guerre entre des coups de 14-18 est également inclus dans le programme. Le principal avantage vient de la façon interactive de la simulation qui rend la conduite de l'avion très facile mais aussi de l'exactitude de tout le côté simulation. On trouve le tableau de bord qui est très complet.

85Am 85st GRAPHISME
96Am 96st SONORITE
100Am 100st COMMANDES
100Am 100st INTERET

C'est surtout le nombre d'options qui est remarquable. Entre les différentes vues et les

Amiga/ ST
Sublogie
1

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga/ ST
Sublogie
1

zooms, les nombreux régions, les conditions climatiques, l'heure et la saison, la météo de l'avion, le pilotage aux instruments et encore plein d'autres options. C'est autant dire que ce programme qui dispose d'un bon graphisme possède une durée de vie quasiment illimitée. Enfin, faut-il dire qu'on peut jouer en réseau avec ce programme non seulement avec quelqu'un avant votre ordinateur mais aussi un autre (par exemple entre un ST et un AMIGA). En fait, c'est réellement le programme parfait.



DEEP SPACE

DeeP Space se détache de toutes les autres simulations par son originalité de style. Hors, la simulation de vol dans l'espace, tout le côté gestion de votre vaisseau, armes et autres données rendent le jeu très intéressant. Cependant, c'est la phase de simulation de vol et surtout de combat qui occupe la plus grande partie du jeu. Le tableau de bord, superbe et très détaillé permet de manœuvrer le vaisseau et d'utiliser tout l'équipement qui comprend radar,

laser, écran, missiles etc... Cependant, on n'est qu'après beaucoup de temps que le jeu s'ouvre véritablement à un bon moment. (voir la page 55-56).

Amiga/ ST
Deep Space
1

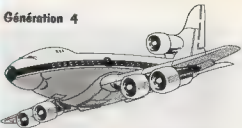
SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga/ ST
Electronic Arts
1

pour pouvoir gagner son premier combat. L'argent se gagne en capturant un ennemi quand celui-ci est éjecté dans l'espace après explosion de son vaisseau. Ou en prenant à bord toutes sortes d'objets. Après cela vous devrez les ramener dans une des nombreuses bases de la demi-douzaine de systèmes solaires que comprend le jeu. Gigantesque et difficile mais très beau et assez fou. Côté son, Deep Space est un bon programme mais pas toujours accessible à tous.

85Am 85st SCENARIO
76Am 76st GRAPHISME
26Am 26st SONORITE
65Am 65st INTERET

Génération 4

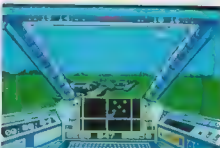


SCENERY DISK 7

de cette région, quatre chapitres correspondant aux régions de Washington, Chicago, Jack sonville et Miami vous donnent les plans de tous les aéroports ainsi que leurs caractéristiques.

Si vous consolez bien l'unité, vous avez la vue de Washington ou l'on peut voir le Lincoln Memorial, le Washington Monument, le Capitole, la Maison Blanche et le Pentagone de Jacksonville de ses 130, de Cap Canaveral où l'on peut voir une navette au point d'être ancré et beaucoup d'équipements ainsi que Miami et ses deux grands aéroports et une petite île aux Bahamas. Pour les joueurs Flight Simulator, voici une disquette sur laquelle si vous consolez de passer ça ou d'attendre le moment les possibilités du programme et vous pouvez mettre à jour les régions que l'on a déjà.

Vous pouvez également disposer pour Flight Simulator II. Cette disquette comprend toutes les données vous permettant de voler à travers une nouvelle région des États-Unis comprenant toute la côte est de Philadelphie à la pointe de la Floride, soit plus de 1000 km. De ce fait, le nouveau territoire à découvrir étant presque aussi grand que une demi-France, ce programme renouvelle complètement le jeu. Avec la disquette de données se trouvent cartes, cartes des régions, indiquant les principales villes, les aéroports et les monuments importants ainsi que les coordonnées des stations pour les VOR. La guide explique brièvement les détails.



SKYFOX

par une cible à météoriteuse les masses en nombre infini. Tout est toujours le même quand à un n'est pas un nouveau, mais le problème vient que le jeu n'est pas intéressant. Si on se réveille de la nuit, on se réveille à la fois. Avec un jeu très intéressant, mais pas très original. Si on se réveille de la nuit, on se réveille à la fois. Avec un jeu très intéressant, mais pas très original.

SCENARIO 85Am 85st
GRAPHISME 67Am 67st
SONORITE 71Am 71st
INTERET 43Am 43st



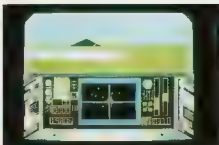
STAR RAIDERS

Le jeu d'autorails sur la console Atari, puis sur la gamme 8 bits a été adapté au ST au sens propre du terme. En effet, le graphique est réellement superbe, le son l'est bien et le jeu est plus rapide. Le but du jeu, est de survoler une zone de l'espace où se trouvent plusieurs de vos bases, qui seront très vite à la proie des affreux Zyglons qui veulent coloniser votre galaxie.

81st SCENARIO
85st GRAPHISME
81st SONORITE
87st INTERET

ST SYSTEME
Atari EDITEUR
1 JOUEURS

A vous d'antéposer sur les mouvements de vaisseaux et de les détruire avant qu'ils n'ensourent une de vos bases, qui serait bientôt réduite à néant. Le jeu donc demande non seulement de l'adresse mais aussi de la stratégie. Le côté simulation ne vient presque que du fait que l'on doit surveiller son fuel, ses écrans protecteurs et autres engins radars qui tombent en panne très rapidement mais ça reste surtout un jeu d'escadre. Un tableau de bord très beau et des graphismes superbes, plus des sons assez bons, voilà qui fait de Star Raiders un jeu simple mais très honnête. Ah, si toutes les adaptations étaient comme celle-ci...



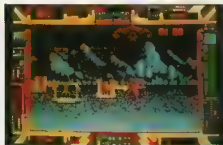
OUTCAST

ST SYSTEME
Mastertronic
1 JOUEURS

Outcast n'est qu'une dernière copie de Star Raiders, mais il présente quand même quelques intérêts, à savoir que ça accompagne constamment le jeu est de bonne facture, le graphique est en format plein, et l'animation est rapide. Le scénario défend vos bases d'une attaque de l'ennemi. Quand une base est cernée, il faut vous dépêcher de détruire les vaisseaux qui l'attaquent sans quoi elle sera anéantie, et comme vous avez besoin de ces bases pour réparer, faire le plein, etc., il vaut mieux que cela n'arrive pas.

Maniable, rapide et gardant tout de même quelques aspects de simulation (entretien des radars, réparations, etc.), Outcast est un bon produit, son prix.

SCENARIO 26st
GRAPHISME 68st
SONORITE 81st
INTERET 76st



TERRORPODS

L'Empire, le créateur des super TERRORPODS, occupe Collin. Sur cet astéroïde vivent dix colonies minières exportant des graviers et minerais précieux. La Fédération vous envoie en mission. Vous êtes muni d'une carte incomplète des lieux et accompagné de votre robot. A bord d'un OSV (véhicule stratégique de défense), vous évoluez avec les

98st GRAPHISME
90st SONORITE
98st INTERET

Amiga ST SYSTEME
Psychosis EDITEUR
1 JOUEURS

mineurs amis et vous combattre en vaseau. Votre but, échapper à l'ennemi et découvrir le secret des Terrorpods. Ce jeu, en trois dimensions, est entièrement français, avec l'action forte et la stratégie. Il faut négocier et combattre, choisir la bonne arme, économiser l'énergie et munitions. Les graphismes sont proches de la perfection. L'animation bénéficie d'un superbe scrolling multidirectionnel. Les bruitages donnent un réalisme étonnant à ce jeu fantastique. Encore une ŒUVRE éblouissante de l'équipe Psychosis. A ne manquer sous aucun prétexte.



Amiga ST SYSTEME
Rainbird EDITEUR
1 JOUEURS

Staglride avait marqué des esprits, surtout avec l'ajout d'un des premiers programmes à utiliser vraiment les possibilités de la nouvelle génération d'ordinateurs. Le but du jeu est simple puisque vous devez à bord de votre vaisseau, le Starglider, détruire tout les ennemis qui attaquent votre planète, mais surtout le principal protagoniste de cette attaque qui sur vole la planète dans un avion très puissant. Les graphismes sont en 3D, de très beaux et très colorés, et l'animation particulièrement rapide est excellente. Si l'on rajoute à cela les éléments de simulation, c'est

STARGLIDER

à dire la gestion des essers, des écrans, des missiles, tout l'on gère très facilement, la maniabilité du jeu à sa source, ainsi qu'une superbe présentation employant une très bonne musique digitalisée, et vous comprendrez que l'on a à faire à un des très bons jeux disponibles sur ces machines, et qui malgré sa relative vétusté reste un jeu fantastique.

SCENARIO 70st
GRAPHISME 84st
SONORITE 81st
INTERET 85st



MERCENARY

Mercenary est le seul jeu à regrouper la simulation de guerre et l'aventure. Vous vous êtes égarés sur une planète inconnue où sont en lutte deux races d'extra-terrestres, et bien évidemment vous ne savez à laquelle vous fier. Votre but est de repartir au plus vite de ce monde mais pour cela, il va vous falloir accomplir certaines missions. Jusqu'à ce que vous découvriez le vaisseau permet tant de rejoindre la station spatiale d'ici.

64ans 84st SCENARIO
74ans 68st GRAPHISME
73ans 73st SONORITE
d DIFFICULTE

Amiga / ST
Novagen
1 JEU
1 JEU

Mais d'abord vous devrez explorer les bases de la planète et c'est là qu'intervient le jeu d'aventure. Vous dirigez en temps réel votre personnage dans des caves en 3D avec une vue comme si on y était ! et vous devez trouver de nombreux objets permettant d'améliorer les divers engins qui peuplent la planète. Mais aussi d'exécuter vos missions. Ce mélange de deux genres pourrait sembler incompatible, mais ce qui est en ressort est tout à fait agréable. Le programme s'il n'est pas riche en bruitages, possède des graphismes 3D en fil de fer assez honnêtes. et son intérêt est grand. Le jeu est bon et original.

Amiga / ST
Electronic Arts
1 JEU

ARCTICFOX

Dans Arcticfox, vous prenez les commandes d'un tank ultra sophistiqué, dont les nombreux gadgets le rendent très puissant. L'action se déroule sur la banquise en l'absence d'ennemis. Le but du jeu est de détruire complètement tout ce qui appartient à l'ennemi et surtout sa base principale. Si la banque est assez plane certaines butées compliquent et ralentissent votre progression, qui ne semble pas très rapide puisque l'étendue de glace semble infinie. Le terrain de jeu est en effet particulièrement grand, et vous avez intérêt à bien vous repérer car après les combats, vous risquez bien de revenir en arrière sans vous en rendre compte. Les combats ? En effet l'ennemi dès qu'il vous repère

envoie à vos trousses chars et avions qui n'arrêteront plus de vous tirer dessus, jusqu'à ce que votre canon les réduise en poussière. Des cravasses et surtout le climat rude des tempêtes de neige sont très bien rendues. Comploquent le jeu malgré les diverses options comme le largage de mines, le tir de missiles guidés ou le camouflage. Hélas, le jeu est décidément trop lent et pas assez varié pour être intéressant pour ce qui est de la version Amiga, et encore pire sur la version ST plus lente et moins belle, conviendra un vrai mini bacée comme souvent chez Electronic Arts.

SCENARIO 52ans 52st
GRAPHISME 64ans 56st
SONORITE 27ans 27st
INTERET 25ans 23st



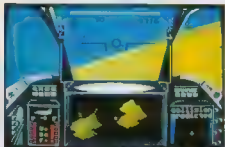
HARRIER STRIKE MISSION

Harrier Strike Mission est l'un des premiers simulateurs de guerre disponibles sur ST, et on a en rend compte rapidement. Tout d'abord, étant l'adaptation

24st GRAPHISME
26st SONORITE
41st COMMANDES
12st INTERET

ST SYSTEME ST
US Gold EDITEUR Miles Computing
1 JEU 1 JEU

d'un programme Macintosh, le jeu n'est pas très riche en couleurs mais pousse. Le scénario vous déplace d'un porte avions pour aller détruire les bases d'une île ennemie proche de votre navire. Si les nombreuses vues possibles apportent un plus, la lenteur de l'action et l'animation saccadée rendent ce programme vraiment jouable surtout lorsque l'on sait que la gestion de la souris est très mauvaise. Il n'y a réellement rien de bon dans ce logiciel.



STRIKE FORCE HARRIER

démo suffit à vous convaincre de la qualité du produit, et seule le graphisme et le nombre de commandes au clavier empêchent ce logiciel d'être vraiment fantastique. Mais c'est tout de même le meilleur pour ce qui est des combats.

GRAPHISME 74st
SONORITE 88st
COMMANDES 91st
INTERET 90st

ST WARS

ST SYSTEME
Mirrorsoft
1 EDITEUR
1 JOUEURS

St Wars est la version pour ordinateur du jeu d'arcade Star Wars, basé sur le film « à quatre étoiles ». Cependant la version pour St possède un côté simulation plus poussé que le jeu de café.

Après une présentation à base de musique digitale, l'immense menu des options à afficher vous disposez de trois niveaux de difficulté, vous avez la possibilité d'entre avoir des formes planées ou en 3D de fer (ce qui est beaucoup plus intéressant car plus rapide) le choix parmi plusieurs visuels, etc.

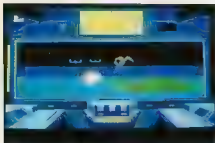
Le jeu comporte plusieurs parties, après 4 minutes à bord de l'engin, le décollage vous vous retrouverez dans un champ d'astéroïdes avant de passer en hyperspace vers vos ennemis. Durant tout le vol, vous pouvez augmenter ou diminuer votre vitesse ce qui vous permet d'économiser votre énergie.

Ensuite, vous devez combattre de nombreux vaisseaux, après quoi, la sinistre étoile noire se profile à l'horizon, et en quelques secondes, vous serez dessus ! Il vous faut alors combattre en surface, c'est à dire détruire les bases de missiles ennemis, que les tours de défense qui paralysent l'étoile. Ceci fait, vous devriez trouver le schéma dans lequel il vous faudra rentrer, ce qui est très impressionnant, et au bout duquel vous devrez atteindre une petite bouche d'aération, ce qui vous donne un bonus. Pour cela, vous disposez de missiles vidéguidés, tout à fait dignes de Scarglester. Mais ce n'est pas fini, vous devez alors relever le plein d'énergie puis sauter dans un nouveau canyon, il est vous permet de dans un tunnel où se trouve le générateur. Un traître celui-ci et il vous faudra alors quitter « l'étoile du plus vite avant qu'elle



il explose, reprendre le chemin du retour. Après quoi vous aurez gagné ! Domage que le jeu soit si facile.

SCENARIO 77s
GRAPH 5ME 80s
SONORITE 72s
INTERET 60s



SDI

Amiga/ ST SYSTEME
Mindcape 1 EDITEUR
1 JOUEURS

SDI c'est avant tout le projet de défense futur, plus communément appelé Star Wars depuis cette dénomination de Reagan. En gros, il s'agit de protéger les États-Unis de toute attaque nucléaire par des satellites couvrant tout le territoire. Le Strategic Defense Initiative proposé par Mindcape est un peu plus romancé. En URSS des milliards ont été versés le pouvoir et lancent une attaque contre les États-Unis. A vous de rétablir l'ordre. Vous devrez tout d'abord sortir de votre base défensive les essaims des attaques des vaisseaux russes éjecter les vaisseaux ennemis tout cela dans un style Star Wars, puis de temps en temps rentrer et contrôler une attaque de missiles nucléaires lors d'un jeu.

style Missile Command. Enfin, votre frappe russe ennemi du côté des bons russes évidemment !, vous appellera à l'aide car sa station est attaquée, et vous devrez alors vous être attachés à la base russe. Traverser les couloirs d'ou sortent des ennemis très souvent, au cours d'un jeu superbe pour rejoindre votre base. Enfin, après avoir contrôlé les rebelles, vous pourrez établir des accords de paix avec l'URSS. Le jeu possède de nombreux tableaux mais une action incessante, des graphismes superbes et des sons et musiques très bons. Beaucoup critiquent, ce jeu reste tout de même selon moi un très bon jeu d'arcade ?



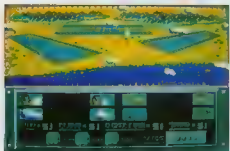
WANDERER

Ouvrez-vous un jeu, c'est à vous de les retrouver. Ce scénario plutôt loufoque ne ressemble en rien à un scénario de St, et pourtant c'est bien à ce genre de jeu auquel on a à faire. Après avoir sélectionné le descripteur de votre vaisseau et une fois le voyage accompli, vous devez détruire vos ennemis, le tout dans une présentation du style de Star Raiders. Lorsque vous arrivez sur une planète, c'est à vous une véritable armada que vous devrez faire face, après quoi s'engage la partie stratégique du jeu. Il faut en effet pouvoir aller en certains endroits (pour récupérer les chats, avec des combinaisons de cartes. Ainsi, de planète en planète, vous

pourrez échanger une ou deux de vos cartes, le but étant d'avoir finalement une combinaison, un peu comme au Poker. Le principal intérêt du jeu vient du fait que la version actuellement disponible est en relief, et utilise des lettres vertes et rouges, ce qui pour un jeu du style est très impressionnant et comme si son n'est pas mal noté plus, on a donc à faire à un assez bon programme. A noter que la prochaine version sera équipée des lunettes à cristaux liquides qui permettront une meilleure vision du relief.

SCENARIO 39s
GRAPH 5ME 80s
SONORITE 50s
INTERET 90s

78cm 78s SCENARIO
50cm 92s GRAPHISME
72cm 72s SONORITE
60cm 67s INTERET



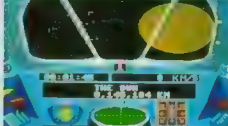
SPACE SHUTTLE

Space Shuttle est une des simulations les plus étranges qu'existent en effet, les options demandées au début du jeu ne semblent pas utiles et influencer le cours du jeu, sauf le niveau de difficulté enfin, passons. Le but du jeu comme dans toutes les simulations du genre est de récupérer un satellite, de le réparer et de le réenvoyer sur Terre. La phase de décollage ne demande rien au joueur, mais le trajet de la Terre à l'orbite, lui

74et SCENARIO
65et GRAPHISME
58et SONORITE
64et INTERET

ST Microdeal
SYSTEME EDITEUR
1 JOUEURS
Amiga
Mindscape
1

n'est pas aisé. En influant sur les moteurs, l'inclinaison et l'angle de la navette, vous devez suivre au plus près la trajectoire préétablie tout en manœuvrant bien. C'est à dire en arguant ce qu'il faut au bon moment, etc. (sauf au niveau le plus facile ou tout ce qui est large est automatique). Après cela, il vous faut naviguer jusqu'au satellite, le prendre (pas si facile), et le relancer avant de redescendre sur Terre pour atterrissage dont je ne vous parle pas (car je n'y suis jamais arrivé !). Le graphique qui n'est pas fantastique au départ s'améliore au cours du jeu, et le son n'est pas trop mal. Au total, un bon jeu mais qui n'approche pas assez le jeu.



THE HALLEY PROJECT

Les astronomes du monde entier se sont mobilisés lors du passage en mars 88 de la comète d'Halley tout près de notre planète. L'étude de sa taille, la composition et la température du noyau permet en effet de tirer des informations sur la nature du nuage interstellaire qui a donné naissance au système solaire. Vous avez été recruté parmi plusieurs astronomes pour mener à bien une délicate mission dans le cadre du projet « Halley ». Vous devez d'abord faire vos preuves sur 10 parcours de « reconnaissance », au cours desquels vous partirez d'une base située sur la comète vers l'objectif qui vous a été fixé. Un radar vous permet de vous repérer dans l'espace et le cockpit de votre vaisseau qui

tourne sur lui-même à 360° vous montre les étoiles.

A tout moment vous pouvez connaître votre élan par rapport au soleil. Au delà de 300 000 km/s, votre vitesse atteint l'hyperspace qui vous rapprochera du but à une allure vertigineuse. Alors, une musique vous indique que la victoire est proche et l'objectif grossit devant vous. La séquence d'« atterrissage » peut commencer.

Cette simulation est assez réaliste, bien qu'elle puisse paraître un peu simpliste aux habitués, elle permettra par contre aux néophytes de découvrir un monde passionnant.

Quoi qu'il en soit, l'un verra ne leur laisse pas le choix, le prochain passage de la comète est dans 75 ans.

GRAPHISME, 76am
SONORITE, 65am
INTERET, 82am

LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE

TOUT CE QUE VOUS NE TROUVEZ PAS
DANS LA DISTRIBUTION CLASSIQUE

DES DIZAINES DE LOGICIELS DANS LE DOMAINE PUBLIC

Pour l'Atari ST et maintenant pour l'Amiga
Des jeux, des utilitaires, des images.

DES LOGICIELS INEDITS ECRITS PAR CERTAINS D'ENTRE VOUS

Si vous avez un logiciel original sur Atari ST ou AMIGA, vous pouvez
être édité dans la Boutique de Pressimage
Vous gagnerez 35% de royalties sur chaque logiciel vendu

LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE, c'est chaque mois dans:

ST MAGAZINE
et
GENERATION 4

AVENTURE

L'aventure n'avait pas besoin de graphismes sophistiqués pour pouvoir être vécue, c'est elle qui, historiquement, a précédé toutes les autres formes de jeu vidéo. Sur de gros ordinateurs, dans de grosses salles, de grands gamins détournèrent la puissance de leur machine pour parcourir de vastes espaces interstellaires. Il n'y avait pas d'images, seuls chiffres et lettres venaient informer le joueur de la progression de son aventure.

Et c'est là une des grandes forces du jeu d'aventure. Il peut être à la fois le plus riche ou le plus pauvre des jeux puisqu'il fait appel à l'imagination du joueur. Suivant la richesse de son imaginaire, les textes seuls peuvent l'amener dans un autre monde où il va vivre le temps nécessaire à la quête qui lui est proposée. Parmi les jeux les plus populaires aux Etats-Unis figurent les jeux d'INFOBAY qui pourtant ne comportent pas de texte. Les capacités d'animation et la résolution graphique des nouvelles générations de jeux ont cependant permis à ces jeux de prendre la direction de la mode tridimensionnelle. Le joueur l'impression de vivre au cœur de l'aventure. Et ce jour-là, les joueurs de jeux d'aventure, aujourd'hui bien moins nombreux que ceux des jeux d'action, verront le nombre de leurs membres s'élargir à tout va.





Génération 4 KING'S QUEST 1

Amiga / ST
Sierra On line
SYSTEME
EDITEUR
1 JOUEURS

King Quest 1 est le premier volet de la série des King Quest, qui comporte trois parties à ce jour. Le principe de jeu est le même pour tous les jeux de ce style chez Sierra-on-line c'est à dire que vous dirigez au joystick votre personnage parmi de nombreux écrans, et que vous devez taper au clavier les instructions à prendre. On arrive donc devant un véritable dessin animé d'aventure. Le scénario est assez simple : le roi de la région vous demande de retrouver et de ramener les trois objets magiques qui lui ont été dérobés : ce qui a plongé la région

dans la misère. Vous devrez explorer toute la région, affronter de nombreux monstres et aller du monde des nuages au fond d'un puits en passant par une île difficile à accéder. Si le scénario n'est pas très complexe et résume le jeu à un ramassage d'objet, il constitue après Black Cauldron l'un des jeux du genre parmi les plus simples, et est donc un bon moyen de commencer les jeux d'aventures animés. Le graphisme n'est pas exceptionnel, mais quel plaisir de voir son personnage aller où l'on veut !



SCÉNARIO : 45 ans
GRAPHISME : 71 ans
COMMANDES : 95 ans
DIFFICULTÉ : 5 ans

KING'S QUEST 2

Amiga / ST
Sierra On line
SYSTEME
EDITEUR
1 JOUEURS



64 ans
SCÉNARIO : 70 ans
GRAPHISME : 85 ans
COMMANDES : 100 ans
DIFFICULTÉ : 10 ans

Premier programme de la série sur le ST, cette seconde partie est vite devenue un classique du genre. L'histoire

se passe quelques années après la fin du premier épisode. Le roi étant mort, vous avez pris sa place. Vous avez maintenant décidé de trouver une fiancée, mais hélas pour vous, celle que vous désirez se trouve enfermée dans une tour sur une île lointaine. À vous de la libérer. Après avoir été dans le royaume de poséidon, vous devrez ouvrir plusieurs portes, qui vous mènent tout sur une île entourée de nuages, sur une île maudite puis sur une île volante, et enfin vous pourrez rejoindre votre bien aimée et vous marier avec elle. Mais cela ne se fera pas sans

rien, car du magicien à la sorcière en passant par le lion et le vampire, de nombreux personnages vont s'opposer à vous. Si le graphisme n'a pas changé et est toujours très coloré mais un peu simpliste, le scénario lui est déjà plus complexe que le premier épisode et demandera parfois assez d'imagination et de réflexion au joueur pour que celui-ci s'en sorte bien. Mais le jeu se limite toujours à ramasser des objets et à les utiliser au bon moment, comme dans la première partie. Le système de jeu quant à lui est toujours aussi agréable et original. Un bon jeu

KING'S QUEST 3

Amiga / ST
Sierra On line
SYSTEME
EDITEUR
1 JOUEURS

Dernier épisode de la série par à ce jour King Quest, il a créé l'événement en renouvelant totalement le jeu. Vous êtes l'esclave de Manannan, un sorcier qui vit seul en haut d'une montagne, et vous amenez bien vous échapper de son emprise. Après avoir exploré la maison et la région voisine, vous en saurez plus sur votre identité, et vous découvrirez aussi le magie. Grâce à cette magie, vous pourrez imaginer vous débarrasser du méchant sorcier. Mais, avant que ne s'arrête pas là, puisqu'il vous faudra traverser l'océan en bateau après avoir été capturé par des pirates puis une fois sur

une île voisine, escalader une montagne très haute, échapper à un abominable homme des neiges, arriver dans un pays nouveau, libérer votre sœur prisonnière d'un dragon multicolore pour enfin retrouver vos parents, et votre personnalité. La nouveauté du jeu vient tout d'abord de la possibilité de lancer des sorts, ce qui donne une nouvelle dimension au jeu, mais le complique par là même. Le programme tient sur trois disquettes simple face, ce qui montre la longueur du scénario. Mais contrairement aux deux premiers épisodes, celui-ci est très difficile. Le graphisme est un



peu plus beau, et les scènes se succèdent par de superbes fonds d'écran. Voilà donc un excellent programme pour aventuriers émérites.

SCÉNARIO : 97 ans
GRAPHISME : 75 ans
COMMANDES : 95 ans
DIFFICULTÉ : 10 ans



BLACK CAULDRON

Black Cauldron, c'est adaptation du scénario de Taran et le chaudron magique au système de jeu de King Quest. Vous dirigerez votre personnage dans de nombreux tableaux et vous pouvez le faire aller où vous le désirez, ce qui

84¹ SCÉNARIO
71¹ GRAPHISME
99¹ COMMANDES
F et DIFFICULTÉ



SPIDER-MAN, I WANT YOU TO
OK I GO EAST.
SPIDER-MAN, I want you to

SPIDERMAN

Deuxième épisode de cette série de jeux d'aventure sur les super héros, celui-ci met en jeu Spiderman, l'homme arai

11¹ SCÉNARIO
31¹ GRAPHISME
12¹ COMMANDES
M et DIFFICULTÉ

gné. Dans les dédales d'un immeuble, il doit affronter ses divers ennemis habituels pour leur reprendre des gemmes. Il n'y a pas vraiment de scénario et le graphisme très moyen n'inspire pas intérêt. Quand on ajoute que le programme n'accepte que des ordres de deux mots, du type verbe plus complément, vous aurez compris que ce jeu est réellement anachronique sur le ST. De plus, on ne peut pas vraiment dire qu'il soit facile, ce qui fait qu'il n'intéressera que peu de monde.

ST Adventure Int.
1 SYSTEME
1 EDITION
1 JOUEURS



WINNIE THE POOH

Tous les habitants de la Forêt des Rêves bleus sont en émoi, une tempête a éparpillé leurs affaires aux quatre coins de la contrée. Le héros qui retrouvera et rapportera ces objets à leurs propriétaires sera invité à une réception avec musique et gâteaux à volonté. Quand vous rencontrerez un personnage, vous aurez un indice sur ce qu'il cherche, et Maître Hibou, qui est très bavard, vous donnera facilement des conseils si vous allez lui porter une de vos trouvailles. Il y a aussi des allées à Tigrou, si vous attrapez, vous emporterez d'un bond dans un endroit su-

haard. Si la tempête revient, elle disséminera à nouveau tous les objets qui traînent.

C'est un jeu d'aventure en anglais, très simple, vous avez juste à choisir, à l'aide de la souris, une des phrases proposées ou une direction. D'autre part, les objets changent d'une partie à l'autre, si bien que l'on peut rejouer sans répétition.

Winnie the Pooh est plus particulièrement destiné aux enfants (et même aux plus jeunes s'ils sont aidés d'un adulte) qui retrouveront avec plaisir leurs personnages préférés évoluant dans les décors du dessin animé.

GRAPHISME 60am 60st
SONORITE 50am 46st
INTERET 80am 80st



THE FOUR FANTASTICS
I WANT YOU TO
OK I GO EAST.
THE FOUR FANTASTICS, I want you to

THE FOUR FANTASTICS PART 1

Ce troisième volet de la série est sûrement le plus original, car de tous grâce à ses originalités. Le programme vous fait jouer non pas un personnage mais deux héros parmi ceux des Quatre Fantastiques. A tout moment, on peut passer d'un personnage à l'autre, et cela très facilement. Quel en est l'intérêt me direz-vous ? Et bien simplement que de temps en temps, selon l'action combinée des deux personnages permet de se sortir d'une situation. Hormis ceci qui est non seulement un

jeu mais intéressant, le programme n'a pas d'autre intérêt. Le scénario est mauvais, toujours le même (à l'exception de l'objet), le jeu est assez horrible et l'interface toujours aussi limitée. Cependant, le fait de jouer deux personnages est une expérience intéressante qu'il est assez agréable de tenter, mais évidemment, si le jeu est beaucoup plus complexe que d'habitude.

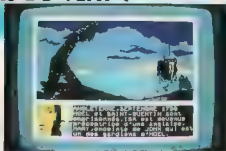
SCÉNARIO 25st
GRAPHISME 32st
COMMANDES 56st
DIFFICULTÉ M et

LES PASSAGERS DU VENT 1

ST SYSTEME
Infogrames EDEITEUR
1 JOUEURS

Bisé sur la célèbre BD de F. Bourgeon les passagers du vent est un jeu d'un nouveau genre. Si il s'agit évidemment d'un jeu d'aventure, le système fait plus penser aux jeux de rôle. Le programme est présenté dans une superbe boîte laquelle contient comme règle du jeu un petit feuillet, mais aussi le premier volume de la BD de F. Bourgeon. Le scénario débute en effet à où le premier volume se termine, et sa lecture sera d'une extrême importance pour la compréhension de l'histoire, qui est assez simple : une aventurière et un marin breton parcourent le monde, elle pour retrouver son père, lui pour retrouver son honneur. Mais ils vont traverser des pays étranges peu peuplés d'animaux dangereux et d'hommes sans scrupules. Reste maintenant la narration. L'écran est divisé en plusieurs parties. La première est une image représentant le lieu principal. En cliquant sur cette

image apparaissent dans un petit cadre les personnages jouant un rôle. Si vous cliquez sur un personnage, ses pensées ou ses paroles s'affichent. Pour jouer, il suffit de faire intervenir les personnages dans le bon ordre et au bon moment. De temps en temps, un personnage peut avoir le choix entre deux ou trois actions. Il vous faut alors cliquer sur le choix que vous trouvez le plus judicieux pour continuer l'aventure. Ce qui change de n'importe quel jeu, c'est donc non seulement le fait qu'on n'est rien à taper au clavier mais aussi que l'on joue tous les personnages, qu'ils soient bons ou mauvais. Chaque action est représentée par un ou plusieurs dessins qui viennent s'afficher sur l'écran général, ce qui donne une véritable impression de BD. Chaque scène est ponctuée de musiques qui sont très originales et bien réalisées, ce qui est un atout important surtout qu'elles sont assez lon-



gues pour ne pas lasser le joueur. Le seul défaut notable (mais à part un ou deux bugs dans le texte) est très certainement le fait que de par la simplicité du jeu, le programme possède une durée de vie très courte. En effet, qui ne l'a pas terminé en moins d'une heure ? Un bon programme, agréable, mais vraiment trop facile pour être valable.

SCENARIO 62st
GRAPHISME 45st
COMMANDES 55st
DIFFICULTE 1st

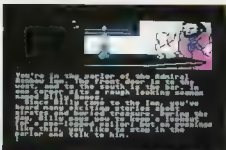


LES PASSAGERS DU VENT 2

ST SYSTEME ST
Infogrames EDEITEUR Wyndham
1 JOUEURS 1

L'histoire reprend à l'endroit même où s'arrêtait le premier épisode, près d'un petit village d'Afrique Noire. On se replonge très vite dans cette ambiance chaude de l'Afrique. Le système de jeu est semblable, si ce n'est qu'on peut désormais cliquer sur un objet à l'écran pour l'utiliser. Le graphisme est toujours d'excellente

qualité. Parfois, une succession rapide d'images donne une impression d'animation. Concrètement à la première partie qui était très facile, celle-ci est plus ardue. Le problème est que, on ne sait jamais si l'on est sur le bon ou le mauvais chemin, jusqu'au dénouement final où la mort des personnages vous indique que vous avez dû échouer quel que part. Les musiques sont encore très belles et originales et le scénario suivant la BD est toujours aussi palpitant. Malheureusement, comme la première fois, on peut trouver que le jeu est court (bien moins que le premier, mais pas encore assez long). En attendant la troisième et dernière partie.

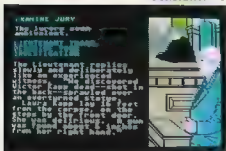


TREASURE ISLAND

aussi peu travaillés mettant en plus un temps très long à charger. Mais enfin, elles sont assez nombreuses car le scénario du programme, à l'image de celui du roman est très long. Un soft moyen.

SCENARIO 66st
GRAPHISME 48st
COMMANDES 55st
DIFFICULTE 1st

64st SCENARIO
67st GRAPHISME
67st COMMANDES
1st DIFFICULTE



PERRY MASON

Perry Mason est un jeu d'aventure original à bien des égards. C'est tout d'abord un jeu policier dans lequel vous tenez le rôle d'un avocat, et ceci est très rare. Vous défendez une jeune femme que tout dénonce. Celle-ci est en effet dépeinte coupable du meurtre de son mari, un riche restaurateur. La veille du crime, elle était venue vous voir et vous avait dit qu'elle était prête à n'importe quoi si celui-ci ne l'aimait plus. Et voilà que le lendemain on la retrouve piétinée allongée le long du corps de son mari. Le révéral avant servi au crime encore dans ses mains. Après avoir enquêté sur les lieux du crime et avoir vu Laura en prison, le procès principal moment du jeu, va avoir lieu. Vous pouvez donner des ordres à vos

95\$1 SCENARIO
87\$1 GRAPH SME
89\$1 COMMANDES
D et D DIFFICULTÉ

ST SYSTEME ST
Telerium EDETEUR Kiyiklor Crea
1 JOUEURS 1

subordonnées ainsi, vous pouvez envoyer Paul enquêter sur le sujet de votre choix. Si vous êtes logique, vous pourrez commencer à vous douter du lin mot de l'histoire. Le procès est un véritable combat oratoire d'un intérêt de bien connaître l'anglais et les lois qui sont données dans le manuel, comme celles qui permettent de faire objection. Le graphisme n'a pas été repris depuis la version Apple, ce qui fait que celui-ci semble bien primitif sur ST, mais les musiques qui accompagnent le jeu viennent relever cet incroyable de réalisme, passionnant et difficile. Perry Mason est un excellent jeu d'aventure mais qui demande vraiment des connaissances en anglais importantes.



LE MANOIR DE MORTEVEILLE

policier, à lecture de parchemin mystérieux plonge le joueur dans une modernisation rare. En effet, on croit souvent que le jeu va basculer dans le fantastique et à découvrir des passages secrets accoutés les choses. Tout se fait à la souris grâce à des menus déroulants comprenant un vocabulaire disponible, et à suffit de cliquer sur l'écran pour effectuer une action. Les graphismes sont assez beaux. Le son est taillé à la mesure synthétisée fantaisie. Voilà certainement un des meilleurs jeux d'aventure en français disponibles sur ST, qui apporte au joueur un réel plaisir. Possède un rapport qualité-prix excellent et une durée de vie assez longue. Un must à posséder à tout prix.

SCENARIO 100\$
GRAPHISME 84\$1
COMMANDES 97\$1
DIFFICULTÉ Min



BORROWED TIME

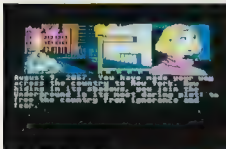
ST SYSTEME Amiga / ST
Telerium EDETEUR Activision
1 JOUEURS 1

Apple II, sans être modifiée, qui est tout à fait dommage. Cependant, les sont corrects et illustrent bien le scénario. L'interprétation est assez bonne, et les musiques viennent agréablement s'ajouter au graphisme de temps à autre. Il faut cependant noter que le jeu n'est pas très facile, et qu'il vaut mieux avoir la livre pour l'apprendre dans son ensemble. À noter que c'est le seul jeu d'aventure qui l'on gagne en mourant !

Borrowed Time est un jeu qui vous place dans la peau d'un détective privé des années 50. Dans la petite ville où se déroule le jeu, vous devrez tout d'abord échapper aux tueurs qui vous poursuivent, puis délivrer votre fiancée puis à survoler et enfin rassembler assez de preuves contre le Boss de la ville, un dénommé Farnham pour le faire emprisonner. Les graphismes sont beaux et jolis, tous animés, ce qui apporte un

plaisir au jeu. Pour prendre un objet visible à l'écran, il suffit de cliquer dessus. Le vocabulaire le plus utilisé est aussi à l'écran et vous pouvez donc cliquer sur un mot au lieu de le taper au clavier. Le jeu, si il n'est pas vraiment très complexe, demande au joueur une bonne organisation, car beaucoup de lieux et de personnes sont mêlés, et l'absence de vous dévier du droit chemin. L'ambiance rendue par le programme est tout à fait réussie et le jeu est donc un bon polar.

SCENARIO 91\$1
GRAPHISME 82\$1
COMMANDES 77\$1
DIFFICULTÉ Fami st



FARENGHEIT 451

Fahrenheit 451 c'est l'adaptation d'un jeu d'aventure du célèbre livre de Ray Bradbury également adapté par Truffaut pour le cinéma. L'ambiance 1984 du roman est très bien retravaillée, et par toutes les personnes qui vous recherchent. Une fois le début passé, il vous faut vous organiser, et surtout ne pas vous faire prendre. Les graphismes ont été repris de

95\$1 SCENARIO
87\$1 GRAPH SME
84\$1 COMMANDES
D et D DIFFICULTÉ



TRANSYLVANIA

Transylvania est certainement l'un des jeux d'aventure les plus universels. On le trouve en effet sur la plupart des machines prouvant sa qualité. Si le scénario de ce programme n'est pas réellement intéressant, retrouver une princesse capturée par un vampire, c'est plus par le fait de son niveau qu'il est intéressant. En effet, c'est un jeu simple dont la difficulté croît lentement avec l'avancée du joueur et qui en

34 an st. SCENARIO
21 an st. GRAPH S/M
53 an st. COMMANDES
F an st. DIFFICULTÉ

Amiga / ST
Polarware
1

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga / ST
Polarware
1

plus présente tous les aspects les plus classiques des jeux d'aventure. Donc ce programme est l'un des meilleurs pour construire une initiation aux jeux d'aventure. De plus ses graphismes simples mais pas indésirables ajoutent un intérêt non négligeable. Très bien pour les débutants mais aussi indispensable au palmarès d'un amateur expert, ce programme est presque indispensable !



GUILD OF THIEVES

Guild of Thieves est le dernier jeu d'aventure de l'équipe qui a réalisé The Pawn et est un jeu presque parfait. Le scénario est dérivé toujours dans la province de Karzovnia, et est vraiment simple. Pour entrer à la Guilde Des Voleurs, il vous faut ramener tous les objets précieux de la région du jeu. Le graphisme est toujours aussi superbe et certains écrans sont parmi les plus beaux jamais vus sur ST. Si il n'y a pas de page graphique

52 an st. SCENARIO
89 an st. GRAPH S/M
98 an st. COMMANDES
D st. DIFFICULTÉ

Amiga / ST
Rainbird
1

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga / ST
Rainbird
1

pour chaque lieu, les descriptions très détaillées font que l'on s'imagine tout à fait bien les lieux. Mais le plus impressionnant reste l'analyseur syntaxique parmi les meilleurs du moment. Si il comprend bien évidemment des phrases complexes, il est possible de retourner à un lieu déjà visité sans avoir à retaper les directions à prendre. Il suffit de taper GO puis le nom de l'endroit, ce qui est en plus d'être agréable est tout à fait réaliste. Le même système est disponible pour retrouver un objet perdu. La documentation fournie avec le jeu donne même des codes qui permettent d'avoir de l'aide face aux difficultés du jeu. Malgré cela le jeu est quand même assez complexe.



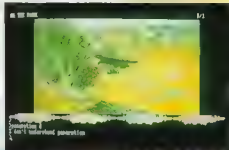
CRIMSON CROWN

Amiga / ST
Polarware
1

Crimson Crown est le suite du célèbre Transylvania. Dans cette nouvelle partie, vous revenez dans le pays de vos préférés aventuriers pour à jamais détruire le vampire qui hante la région, mais pas seulement tout au cours de votre aventure deux personnages vous accompagnent et vous aident. Le jeu contient tous les éléments classiques d'un jeu d'aventure des passages secrets aux zom-

bie horribles, des caves du château aux énigmes d'une sorte de Sphinx. Hélas même si l'interface n'est pas trop mauvaise et si l'anglais employé n'est pas complexe, les graphismes sont vraiment trop horribles pour rendre le jeu attrayant. De plus les images mettent un temps fou à se dessiner et quand on voit le résultat. Crimson Crown est un bon jeu pour les débutants, mais possède réellement un graphisme repoussant et un scénario très très classique.

SCENARIO 35 an st.
GRAPHISME 21 an st.
COMMANDES 53 an st.
DIFFICULTÉ 44 an st.



THE PAWN

fait que l'on ne sait pas vraiment quel est le but du jeu. Faut-il retourner chez soi ? Faut-il récupérer le bracelet ? A ces questions vont se rajouter toutes celles qui vont venir se greffer du fait de votre avancée dans le scénario. Il ne faut jamais oublier que The Pawn signifie Le Pion en français. Si les quelques 30 images sont superbes, si le système des menus déroulants à l'image de parchemins est pratique et original et l'interprétation de syntaxe performant, le scénario est vraiment trop torpide, les actions à faire trop complexes à trouver, voir souvent illogiques pour que The Pawn puisse être appelé un bon jeu d'aventure. Une récompense vraiment trop surfaite.

SCENARIO 43 an st.
GRAPHISME 97 an st.
COMMANDES 96 an st.
DIFFICULTÉ D an st.

JEWELS OF DARKNESS

ST SYSTEME
Rainbird EDITEUR
1 JOUEURS

Jewels of Darkness est une compilation de trois aventures médiévales fantastiques. Les scénarii sont bien pauvres et trop classiques pour être réellement intéressants. Les trois aventures se suivent mais peuvent être jouées dans n'importe quel ordre. La première, Colossal Adventure vous propose d'explorer un immense donjon afin de secourir les filles qui y sont emprisonnées.

La seconde, Adventure Quest vous met dans le peau d'un apprenti sorcier qui doit lutter contre le Seigneur des Démones tout un programme. Enfin, dans la troisième et dernière aventure, Dungeon Adven-

ture, vous profitez de la disparition du Seigneur pour chercher fortune dans son donjon, où de nombreux monstres et pièges vous attendent.

Le graphisme de ce jeu est assez mauvais, mais ceci s'explique par le fait qu'il y a plus de 600 lieux. L'interprète est assez bon, comme toujours chez Rainbird et possède ses originalités comme l'option ODPS, qui permet de revenir au coup précédent et qui est bien pratique quand on se trompe.

Finalement, Jewels Of Darkness n'est pas un mauvais jeu, mais il est dommage que les scénarii soient aussi classiques.



SCENARIO 76 M
GRAPHISME 65 st
COMMANDES 87 st
DIFFICULTE M et

Amiga/ ST SYSTEME
Rainbird EDITEUR
1 JOUEURS

SILICON DREAMS

Après Jewels of Darkness qui vous proposait trois aventures médiévales assez classiques, Rainbird récidive avec la science fiction. Silicon Dreams est un recueil de trois jeux dont les scénarios se suivent mais peuvent être joués de façon indépendante. La première aventure, « SNOW BALL » a un début qui rappelle sérieusement celui d'Alien. Vous êtes réveillé de votre hibernation car le vaisseau colonisateur vous transportant, ainsi que deux millions de passagers a un problème de guidage. C'est à vous de sauver le vaisseau, mais faites attention les robots de surveillance, qui ne sont pas au courant de votre réveil, naquent de vous poser bien des problèmes.

La seconde aventure, « RETURN TO EDEN » se

déroule dès le fin de la première. Vous avez sauvé le vaisseau, mais on vous a hélas pris pour un saboteur et vous êtes condamné à mort, ce qui vous oblige à vous éjecter sur la planète Eden avant que le verdict ne soit exécuté. La planète fourmille de dangers, et trouver la cité des robots ne sera pas de tout repos. La dernière aventure, « WORM IN THE PARADISE » se déroule près de cent ans plus tard. Vous devez gagner de l'argent et monter en estime au gouvernement de manière à sauver le monde.

Ces trois aventures sont particulièrement originales, non seulement par les énigmes proposées, qui ne sont pas des plus faciles, et aussi par l'originalité de l'histoire. L'interprète est excellent et permet de faire de très lon-



gues phrases avec mots de liaisons et pronoms. Le seul point faible de ce programme est, comme pour Jewels Of Darkness, la faiblesse des graphismes. Cependant, ceux-ci étant au nombre de 600, on peut par donner Rainbird d'un graphisme aussi moyen.

En fait, Silicon Dreams est un bon programme qui possède une durée de vie assez grande.

SCENARIO 76 M et
GRAPHISME 25 M et
COMMANDES 87 M et
DIFFICULTE M et

... QU'EST-CE QUE
DE VOUS SERS ?.

... UN 3615
SM1*ST.



LA BAL DE L'AVENTURIER
FOU SUR MINTEL:
AVENFOU! IL REpond A
TOUTES LES QUESTIONS
SUR TOUS LES JEUX!

B. BELLAMY & C.



MINDSHADOW

Mindshadow vous place dans le peau d'un amnésiqué. Vous vous réveillez sur une île déserte, avec une énorme bosse derrière la tête. Qui êtes-vous ? Que faites-vous ? Ce sont des questions auxquelles il vous faudra répondre pour comprendre le pourquoi et le comment de l'histoire. Il vous faudra tout d'abord quitter cette île déserte, prendre le bateau, aller à Londres puis au Luxembourg.

92 ans et SCÉNARIO
82 ans et GRAPHISME
77 ans et COMMANDES
F ans et DIFFICULTÉ

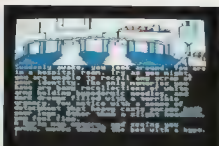


bourg, et enfin, repartir pour Londres. Les graphismes sont assez beaux et soignés. Pour prendre un objet, il vous suffit de cliquer sur celui-ci à l'écran, ce qui simplifie le jeu, surtout que le vocabulaire le plus utile est à l'écran, et que l'on peut cliquer dessus au lieu de taper le mot.

Mindshadow est un jeu simple, dont la progression est si trop facile ni trop difficile et qui conviendrait donc à tout débutant en jeux d'aventures car la plupart des énigmes ne demandent que de la logique pour être résolues. Le vocabulaire employé est très simple et est donc à la portée de quelqu'un ayant peu de connaissances en Anglais, ou un petit dictionnaire.

Un bon scénario, une bonne réalisation, un bon jeu.

Amiga / ST
Activision 1
SYSTEME ST
EDITEUR Telarium
JOUEURS 1



NINE PRINCES IN AMBER

Ce programme est une adaptation de la saga d'Amber du génial écrivain Zelazny. Le scénario s'il semble simple au départ est en fait particulièrement complexe. Vous vous réveillez avec une jambe dans le plâtre, dans un lit d'hôpital, alors que vous ne vous souvenez plus de rien. Il va vous falloir retrouver votre identité, grâce à la Marotte d'Amber, par laquelle Amber et ses princes existent. Une fois votre identité retrouvée, vous devrez lutter pour votre cité et la défendre des attaques de vos frères et sœurs. C'est un jeu d'aventures, d'élucubrations et de trahisons. Si le programme surfe de beaucoup le roman, il s'en détache parfois, perdant le joueur qui connaît le roman, ce qui fait que le jeu n'est pas une très bonne adaptation du

livre. De plus, Zelazny a collaboré lui-même à l'élaboration du programme ce qui engendre la qualité. Il y a un nombre incroyable de mots (près de 40000), ce qui permet des options de dialogue très précises, et également pour ce qui est des combats. Quand à la traversée de la

Marotte, c'est un véritable autre jeu, qui demande de la stratégie et un peu de réflexion. Le graphisme n'est pas fantastique, puisqu'il n'a pas été repris depuis la version Apple, mais les musiques qui ponctuent le jeu le rendent agréable. En un mot, Nine Princes in Amber est un jeu fantastique mais particulièrement complexe, et donc à réserver aux aventuriers émérites et possédant un bon dictionnaire.

SCÉNARIO 99 ans et
GRAPHISME 57 ans et
COMMANDES 58 ans et
DIFFICULTÉ D ans et

TASS TIMES IN TONE TOWN

Amiga / ST
Activision 1
SYSTEME
EDITEUR JOUEURS

Vous êtes certainement l'un des plus grands amateurs des jeux d'aventure les plus fous.

Votre grand-père a disparu de sa maison et son chien reste seul. En fouillant la bibliothèque, vous découvrez un étrange cercle et vous passez dedans. Vous voilà maintenant dans un monde où les animaux parlent et où il vous faut très vite être à la mode, ce qui vous obligera à acheter de l'anneau fluorescent à la commission spéciale sans oublier de vous faire trimander les cheveux. Mais dans ce monde de fous, il vous faut faire très attention car on n'y aime pas les touristes et un nommé Franklin Snar, un Crocogator (entre l'Alligator, le cochon et le faucon) risque bien de vous manger quelquefois avant que vous ne trouviez comment être le plus "in" possible pour passer inaperçu. Le but du

jeu est évidemment de trouver et de délivrer votre grand-père puis de mettre fin à la tyrannie du lou des 71 Crocogators. Pour vous aider, le chien Ennio vous suit constamment. Certains indices ne sont disponibles que dans le TASS TIMES, journal fourni avec la boîte de jeu ce qui est une bonne idée et permet de mieux comprendre le monde de TASS TIMES (le plus le journal est très humoristique).

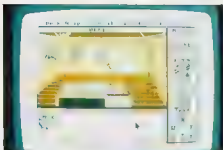
Le graphisme est superbe et souvent quelque peu animé. Ce n'est pas comme dans Mindshadow le vocabulaire qui est affiché à l'écran, mais des icônes à cliquer pour les actions les plus utilisées. De même, pour regarder un objet, plus besoin de taper "LOOK objet", il vous suffit de cliquer à l'image pour l'inspecter. Pour le prendre, il



vous suffira de double-cliquer dessus. Tass Times in Tone Town est donc un très bon programme qui brille par son originalité son humour, son graphisme et sa facilité d'utilisation. La durée de vie de ce programme est bien évidemment liée à votre capacité à résoudre l'énigme, et

comme l'aventure n'est pas vraiment facile, vous risquez d'y jouer longtemps.

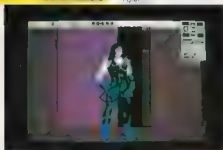
SCÉNARIO 96 ans et
GRAPHISME 87 ans et
COMMANDES 77 ans et
DIFFICULTÉ F ans et



GATEWAY

Gateway est un jeu d'aventure graphique au scénario assez original. Vous venez d'hériter de la maison de votre grand-père et vous découvrez que celui-ci n'était pas l'homme que vous pensiez. Dans sa maison, après une exploration assez complète, vous trouverez effectivement une sorte de porte spatiotemporelle qui vous emmène dans divers mondes !

840k SCENARIO
745k GRAPHISME
635k COMMANDES
0% DIFFICULTÉ



ALIEN FIRES

Alien Fires est la première volet d'une série d'aventures graphiques pour l'AMIGA. En guise d'introduction, apparaît une superbe page de présentation, agrémentée d'une envoi-ante musique qui donne immédiatement l'ambiance. Vous êtes alors au bon sens futur sur une planète au fin fond de la galaxie. Votre mission est de retrouver un savant mystérieux et veniteux nommé SAMUEL KURTZ, et de détruire toutes traces de ses recherches sur ces voyages dans le temps. Si vous accomplissez votre tâche à merveille, vous gagnerez toute la reconnaissance des Seigneurs du Temps. Ces derniers sont les défenseurs immortels chargés de préserver l'ordre dans l'univers. Le conseil des anciens se réunit souvent au cours d'une partie et juge vos faits et gestes.

750k GRAPHISME
300k SONORITE
720k INTERET



OO TOPOS

Ou Topos est un jeu d'aventure de science-fiction. A cause d'une collision entre un vaisseau et un météore, un dangereux produit, capable de tuer toute vie sur la Terre, vous êtes le seul à pouvoir agir pour sauver la planète à temps, mais après avoir déboulé avec votre vaisseau, des êtres ont abordé votre engin, et vous avez vite été transporté sur la planète de OO Topos, où vous êtes maintenant enfermé. Il vous faudra tout d'abord vous échapper, détruire le robot qui garde le centre, et enfin retrouver les éléments de votre vaisseau et le

laisser frôler afin de les ramener à votre vaisseau. Pour enfin pouvoir repartir et sauver la Terre. OO Topos est un jeu assez intéressant, de par son scénario original, son interprétation assez bonne et des graphismes hyper-réalistes. Le jeu en plus est assez simple et sa progression est facile et logique. C'est donc un jeu que l'on peut conseiller aux débutants, bien qu'il leur faudra tout de même un bon dictionnaire.

SCENARIO 640k
GRAPHISME 640k
COMMANDES 720k
DIFFICULTÉ 0%



AMAZON

A Amazon est une adaptation au jeu d'aventure du célèbre jeu CONGO de Michael Crichien. Vous devez aller en Amazonie pour découvrir ce qui a décimé l'expédition de la société pour laquelle vous travaillez. Des guides aux indications des indigènes aux drapillons voraces, vous finirez par découvrir une cité disparue ou tout le mystère de cette affaire s'éclaircira. Le jeu possède trois niveaux de difficulté, le plus facile vous apportant

moins de peine quand vous ne savez pas quoi faire. Les graphismes ont été repris du jeu de Apple II et ne sont donc pas à la hauteur du ST. Cependant, grâce à un scénario non adapté, le jeu est assez agréable et la progression est assez naturelle et agréable. Un bon jeu.

SCENARIO 620k
GRAPHISME 410k
COMMANDES 720k
DIFFICULTÉ 10%

INFOCOM

Non, Infocom n'est pas le nom d'un jeu, mais d'une série de jeux.

Cette société qui dépend d'Activision ne produit que des aventures textuelles et en anglais. Voilà donc qui ne devrait pas avoir beaucoup d'intérêt, mais les scénarios et la qualité de ces aventures font qu'elles comptent parmi les plus vendues aux États-Unis. En France, il en va tout autrement puisque l'on considère qu'un jeu, en anglais sans graphisme n'est pas un vrai jeu. Mais certaines boutiques en importent d'actuellement et comme ces programmes ont tout de même leurs adeptes, il était normal qu'on leur consacre une place dans ce numéro spécial. Nous allons donc vous donner la liste complète de ces jeux ainsi que les thèmes qui abondent et nous en testerons un: The Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy.

BALLYMOO policier
BRIMSTONE aventure
BUREAUCRACY humour

CUTTHROATS aventure
DEADLINE policier
ESSEX aventure
THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY science fiction/humour
HOLLYWOOD H. JINX aventure
INFIDEL héroïque-fantaisie
THE LEATHER GODDESSES OF PHOBOS science fiction/humour/érotique
JURKING HORROR horreur
MIND FOREVER VOYAGING science fiction
MINOWHEEL aventure
PLANETFALL science fiction
SEASTALKER science fiction
SORCERER héroïque-fantaisie
SPELLBREAKER héroïque-fantaisie
STARCROSS science fiction
STATIONFALL science fiction
SUSPENDED policier
TRINITY science fiction
WISHBRINGER héroïque-fantaisie
WITNESS policier
ZORK I héroïque-fantaisie
ZORK II héroïque-fantaisie
ZORK III héroïque-fantaisie



THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Derrière ce titre bizarre, beau coup de spécialistes de la science fiction reconnaîtront le nom d'un des livres les plus drôles du genre. Ce jeu est en effet tiré de la série du Guide du routard galactique de Douglas Adams, et l'auteur lui-même a participé à l'élaboration du programme. Votre maison va être détruite pour laisser la place à une autoroute juste au moment où la terre va être détruite par les terribles Vogons, pour laisser la place à une autoroute spatiale. Vous allez découvrir que votre

meilleur ami n'était qu'un extra-terrestre, et vous allez commencer un périple qui vous amènera au fin fond de la galaxie. Le jeu est intéressant, et est en plus très très drôle: de par les notes de l'auteur, dans lesquelles on retrouve son style à particulier. Un des seuls jeux d'aventure à mourir de rire! À posséder absolument.

SCÉNARIO: 100 st
GRAPHISME: - st
COMMANDES: 96 st
DIFFICULTÉ: D ni

LITTLE COMPUTER PEOPLE

Amiga/ ST
Activision
1
SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

La savez-vous? Des petits êtres vivants habitent votre ordinateur! Vous ne le croyez pas? Alors achetez donc Little Computer People (LCP) et vous en serez convaincus. Mais attention, l'essayer c'est l'adopter! Vous ferez connaître d'un personnage qui, comme vous, a ses habitudes et ses besoins, et avec lequel vous allez communiquer.

Le décor dans lequel il vit avec son chien est assez sympathique, style pavillon grand confort, entrée, cuisine, chambre, salle de bain, bureau, salon et garage (ou ont-ils pu nichier tout ça dans mon ordinateur?)

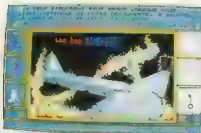
Les présentations sont faites. Imen LCP s'appelle Richard! Bien que de nature assez indépendante, il a besoin d'aide dans certains domaines pour qu'il reste en bonne santé, veillez à ce qu'il ait toujours à boire et à manger, de même que le ventre à-pattes qui l'accompagne.

Richard est également sensible aux marques d'affection que je lui témoigne (caresses, câlins, coups de téléphone etc.) et affiche une mine joyeuse en guise de remerciements. Petit à petit, il devient mon compagnon et je peux lui demander de jouer du piano (c'est un excellent musicien) ou de faire une partie de cartes.

Malheureusement, comme tous ses congénères, il ne parle que l'anglais, ce qui rend le dialogue difficile avec les plus jeunes d'entre nous. À quand une version française qui augmenterait singulièrement l'intérêt de ce jeu?

GRAPHISME: 83 am st
SONORITÉ: 81 am st
INTERET: 70 am st





MASSACRE

Si vous aimez les films d'horreur, voilà un jeu d'aventure qui peut vous intéresser. Massacre est le premier jeu du genre disponible sur ST. Comme dans les films Gore, il possède des graphismes réellement sanglants et répugnants, et le scénario est épouvantable. Vous êtes à la fête foraine, et vous y restez jusqu'à la fermeture. Vous êtes alors attiré par un bati-

05et SCENARIO
88et GRAPHISME
10et INTERET
F et DIFFICULTE

ment. Vous y entrez et la porte se referme derrière vous. Vous voilà prisonnier de la 520ème dimension. Le système de jeu est simple pour prendre un

ST SYSTEME ST
Loricels EDITEUR EH Services
1 JOUEURS 1

objet si vous suffist de cliquer dessus, et pour aller quelque part, vous cliquez sur les sorties ou sur les flèches à gauche ou à droite de l'écran.

Si l'on fait abstraction d'un bug de programmation (qui permet de gagner très rapidement), Massacre bénéficie de bons graphismes et mérite la mention assez bien.



EDEN BLUES

Vous êtes le seul homme ayant survécu à une attaque extra-terrestre, et votre but est, non seulement de vous échapper de la prison où vous vous trouvez, mais aussi de retrouver la seule femme restant sur terre pour refonder la race humaine.

La belle page d'introduction sert aussi à la création de votre personnage. Vous devez répartir vos points parmi trois caractéristiques : la force, le courage et la vigueur. Une fois ceci fait, le jeu commence alors.

Vous vous trouvez enfermé dans une prison, et vous devez tout d'abord sortir de votre cellule. Si les actions simples se font facilement avec le bouton gauche, pour le déplacement, c'est tout autre chose. Il faut appuyer sur le second bouton de la souris tout en faisant rouler dans la direction voulue, voilà qui n'est vraiment pas pri-

51et SCENARIO
34et GRAPHISME
10et COMMANDES
69et INTERET

lique, surtout que chaque choc contre un mur vous retire des points de vie précieux. Un compteur indique les heures et la période de la journée, ce qui

permet de repérer où et quand on rencontre des ennemis. Parfois, il s'agit d'objets volants indéracinables par leur valeur. Il y a parfois de sortes de champignons aux allures ridicules. Lors de la rencontre de certains de ces ennemis, vos points de vie chutent très rapidement sans raison, comme si la vue même de ceux-ci pouvait vous tuer. Étrange.

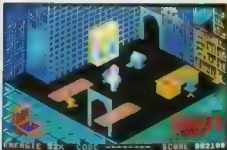
Eden Blues est un jeu difficile, pas vraiment maniable, et sa durée de vie est très limitée. En effet, les graphismes moyens, les sons primaires et surtout le fait qu'on ne se repère pas bien dans le dédale font que l'on se désintéresse vite de l'avenir de ce pauvre homme.



EREBUS

sont peu nombreux, et les dangers abondent à commencer par la température de votre corps qui diminue dangereusement sur la banquise. En fait, on se rend très vite compte qu'il s'agit plus d'un jeu de labyrinthe que d'un jeu d'aventure. Le jeu en plus est très long, et comme il n'est pas possible d'effectuer de sauvegarde, il devient vite injouable et inintéressant.

SCENARIO 12 et
GRAPHISME 26 et
COMMANDES 11 et
DIFFICULTE D et



CRAFTON & XUNK

che robots bouteilles. CRAFTON est un jeu de recherche qui n'est pas près de vous jaser et qui m'a impressionné. C'est une des grandes réussites françaises. Vous pouvez jouer au clavier, à la souris ou au joystick. Bravo aux créateurs qui ont fait preuve d'une grande originalité même dans la notice qui est faite sous forme de B.D. CRAFTON est un logiciel que les adeptes de l'aventure-action se doivent de posséder.

GRAPHISME: 87et
SONORITE: 65et
INTERET: 86et

ST SYSTEME ST
Ero Informatiq. EDITEUR EH Services
1 JOUEURS 1

Les Français ont bien connu ce jeu. Ils ont pas de pétrole mais ils ont des idées. Crafton est un logiciel très original d'aventure action en perspective. Le but du jeu est de sauver la planète CRAFTON. Pour cela il vous faut retrouver 8 éléments d'un code secret que seuls plusieurs scientifiques connaissent. A vous de leur faire avouer. Les graphismes sont très fins, très colorés, et d'une grande diversité.

Vous vous baladez à travers un dédale de salles. Dans chaque salle vous avez des actions à effectuer. Par exemple, vous devez ramasser des sonnettes et autres objets. Des petits monstres gênent votre recher-



PIRATES OF THE BARBARY COAST

Vous voilà au 16^e siècle sur la côte de Barbarie, capitale de la légende Américain Star.

Tandis que vous faites escale à Casablanca, une bande de braves vole votre bateau et enlève votre fille. Ne vous inquiétez pas, le plan épiquissime d'une île au trésor et les 5.000 pièces d'or que vous avez cachées en jeu sur votre chef le cruel Gorge Sanglante exige une rançon de 50.000 pièces d'or. Si vous ne voulez pas que Catherine finisse au marché aux esclaves.

52 st GRAPHISME
64 st SONORITE
68 st INTERET

C'est le point de départ d'une histoire très « anglo-saxonne ». De port en port, vous tentez de faire fructifier votre capital en faisant du commerce, en éteignant et pillant d'autres navires pirates. Vous apprenez à connaître les couts de chaque dérivé et à marchandiser comme il se doit dans cette région. Pour être découvert, vous l'avez au trésor et prendre vous votre revanche sur le méchant Gorge Sanglante. Mi aventure, mi animation, ce jeu est un scénario assez original, la musique est bien choisie, on aurait souhaité une animation et des graphismes plus travaillés.



SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

ST SYSTEME Amiga
EDITEUR Cinemaware
1 JOUEURS 1

C'est une fois de plus la princesse Sylphane, vient saluer son père le calife dans sa chambre. Hmmm ? Celui-ci n'a plus forme humaine, il a été changé en faucon ! Les plus grands aventuriers du royaume sont réunis. Le calife a probablement été victime d'un sortilège de son ennemi, le Prince Noir. Seul le Shahin pour le guérir, mais celui-ci lui apporte 3 pierres précieuses et un objet qui se tient à cœur. Le temps presse ! Sylphane fait appel à vous. Sinbad le marin légendaire pour lui venir en aide. Le sort du royaume est entre vos mains. Ce jeu très original réunit trois genres : l'Aventure, vous parcourez les océans à la rencontre des prin-

cipaux personnages en tentant d'en tirer un maximum de renseignements. Faites preuve de beaucoup de diplomatie car ils sont très incultement susceptibles.

La Stratégie vous assure le déplacement des troupes du calife pour défendre le palais contre les armées du Prince Noir. Vous devez aussi gérer le vol et l'équipage, notamment la défense du bateau.

Arcade, nombreux jeux, manœuvres de la fronde, combat du bateau, entre les rochers escarpés de rochers.

SINBAD nous a enthousiasmé par la richesse de son scénario, la variété des personnages et des situations, la qualité graphique et musicale, et une ambiance fascinante qui en résulte.

GRAPHISME 95am
SONORITE 97am
INTERET 97am

GRANDE BRADERIE

DES PRIX JAMAIS VUS !

DES DIZAINES DE LOGICIELS A DES PRIX JAMAIS VUS

DES PROMOTIONS SUR LES DERNIERES NOUVEAUTES

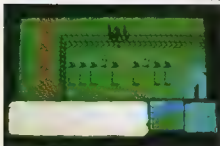
MATERIEL A PARTIR DE 150 Francs

LOGICIELS A PARTIR DE 15 Francs

Quelques exemples
Le cartouche DE RE ATARI 50 francs
La tablette tactile 295 francs
Initiation au Basic 15 francs

POUR TOUS LES UTILISATEURS DE LA SERIE ATARI
400 / 600 XL / 800 / 800 XL / 1200 XL / 65 XE / 130 XE

MICRO VIDEO 8, rue de Valenciennes 75010 PARIS ☎ (1) 42.01.83.66
METRO: GARE DU NORD



THE FAERY TALE ADVENTURE

Le pays de Holm, qui vivait jusque-là en paix, est brusquement ravagé par des gobelins, morts vivants et autres monstres venus du Nord. Les trois fils du roi et d'une petite fille nommée Tamby décident de mettre fin à cette invasion en tuant le magicien responsable de tous ces maux et en retrouvant le trésor qui libérera le pays. Le fils aîné, le plus fort, perdra le premier, s'il échoue ses frères prendront sa relève. Le pays de Holm est immense 117000

94am :GRAPH SME
89am :SONORITE
94am INTERET

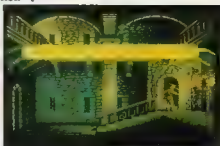
Amiga
Micro Illusion

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga
Cinemaware

Acrons, et avienturiers qui s'engage découvrent des paysages féériques, châteaux, montagnes, déserts, marais, lacs et même des îles qui ne peuvent être atteintes qu'à dos de torpue de mer. À condition bien sûr de savoir nager.

Ce jeu de Rôle se déroule comme un film. Le personnage que vous dirigez marche, nage, se bat, peut entrer dans des habitations pour manger, se reposer, y discuter etc. Faery Tale, le premier du genre, concilie la beauté d'un jeu d'arcade et la richesse d'un jeu de Rôle. Un des meilleurs actuellement sur Amiga.



DEFENDER OF THE CROWN

Le royaume d'Angleterre médiévale est aux mains des Normands, l'un des quatre nobles chevaliers Saxons choisit vous pour reconquérir le pays. Wilfred of Winton, Cedric of Rotherwood, Geoffrey Longsword ou Wilfred the Wild?

Chacun tentera d'agrandir son territoire aux dépens des autres, suivant ses aptitudes, son commandement ou ses exploits guerriers, au tournoi ou à l'épée. Au hasard de ses conquêtes votre chevalier dévot peut être l'élève de son cœur, empiéter dans un cachot humide. Vous attaquez les châteaux

ennemis à la catapulte, en prenant garde aux voleurs qui surprennent le temps à autre et sabotent votre matériel ou volent votre or.

Enfin, si vous parvenez à vaincre 3 lords Normands et à vous emparer du roi, l'écuyer d'Angleterre sera votre. Avec des graphismes à l'ère craquer les plus blasés. Defender of the Crown est vraiment digne de l'Amiga!

GRAPHISME: 98am
SONORITE: 91am
INTERET 92am

SI VOUS ETES EN PROVINCE, VOUS POUVEZ
EGALEMENT PROFITER DU SERVICE

MICRO VIDEO

Téléphone: (1) 42 01 83.66

8, rue de Valenciennes 75010 PARIS

Vous pouvez bénéficier des nouveautés, des prix et du S.A.V du spécialiste du ST sur PARIS

JE COMMANDE:

520 STF	<input type="checkbox"/>	2990 F
520 STF + Moniteur Couleur	<input type="checkbox"/>	4950 F
1040 STF	<input type="checkbox"/>	4990 F
1040 STF + Moniteur Monochrome	<input type="checkbox"/>	5990 F
1040 STF + Moniteur Couleur	<input type="checkbox"/>	6990 F
1040 STF + Monit. Coul. 1224	<input type="checkbox"/>	7490 F
Imprimante ATARI SM804	<input type="checkbox"/>	1990 F
STAR XL 10 (avec interf. et cordon)	<input type="checkbox"/>	2990 F
DISQUE DUR 20 MEGAS	<input type="checkbox"/>	4990 F
DISQUE DUR 40 MEGAS	<input type="checkbox"/>	8990 F

MEGA ST2 (Avec moniteur SM 125)	<input type="checkbox"/>	11190 F
MEGA ST4 (Avec moniteur SM 125)	<input type="checkbox"/>	14750 F

LES MEGA ST SONT ARRIVES

Commutateur video (Monochr/Coul.)	<input type="checkbox"/>	295 F
Combi. Trackball Joystick souris	<input type="checkbox"/>	395 F
Cartouche BACK PACK	<input type="checkbox"/>	405 F
Carte mémoire 500K (STF)	<input type="checkbox"/>	1150 F
Digitaliseur sonore ST REPLAY	<input type="checkbox"/>	800 F
Digitaliseur sonore PRO SOUND	<input type="checkbox"/>	690 F

PUBLISHING PARTNER (Français)	<input type="checkbox"/>	1780 F
SOLUTION (gestion commerciale)	<input type="checkbox"/>	2375 F

F15 STIKE EAGLE	<input type="checkbox"/>	295 F
BAR'S TALE	<input type="checkbox"/>	390 F
TERRORPOOS	<input type="checkbox"/>	249 F

Cable Midi (2m)	<input type="checkbox"/>	59 F	(5m)	<input type="checkbox"/>	90 F
Cable Imprimante	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	195 F

Veuillez me livrer les articles que j'ai coché à l'adresse suivante

NOM:

PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

Je joins mon règlement d'un montant de en chèque ☐ C.C.P. ☐

J'ai bien noté que le port est gratuit.



SEVEN CITIES OF GOLD

Me voici explorateur au 16^e siècle. La couronne d'Espagne a accepté de financer mon expédition vers le nouveau monde, quatre bateaux, un équipage des vivres et des marchandises à échanger.

Après quelques semaines de voyage, la terre est en vue. Il s'agit maintenant de composer l'équipe qui m'accompagnera en reconnaissance. Première découverte : une mine d'or. Hélas, les hommes sont trop chargés. Dernier tour vers le bateau où je reprends une trentaine d'hommes.

40am GRAPHISME
60am SONORITE
64am INTERET



HACKER

Un manuel des plus succincts. Vêtement l'autheur d'Hacker, à vous laisser libre cours à l'imagination du joueur.

Que se passe-t-il sur votre écran ? Un texte biterne apparaît : vous venez d'entrer par hasard dans un algorithme que vous concevez pas. On vous demande un mot de passe : ça va sans doute « riquer ». ? Eh bien non, cette fois le système de sécurité n'a pas

fonctionné. Il est à l'heure de fréquenter votre université, comment prendre le fonctionnement des robots n'est pour vous qu'un jeu d'enfant.

Aussi, êtes-vous responsable de l'opération MAGMA ? Découvrir avant qu'il ne soit trop tard, les secrets de la première importance. Déjà celui-ci a fait son chemin et plusieurs équipes se partagent cet autre coin du monde. A vous de diriger les négociations.

Imagination et méthode sont les clés qui vous permettront de réussir à bien cette aventure originale.

Amiga SYSTEME ST
Electronic Arts EDITEUR FTL
1 JOUEURS 1



SUNDOG

Sundog fut l'une des premières simulations disponibles sur ST et l'adaptation du programme original de Apple, a été parfaitement réussie. Les auteurs ayant su profiter des excellentes possibilités graphiques du ST, le scénario lui-même est simple : vous jouez le rôle d'un débutant dans le commerce gauchiste et vous devez découvrir l'anté-christ et acquiescer 18 planètes. 50 vies et en plus un vaisseau assez com-

pliqué à manœuvrer, de nombreux points de vue à l'intérieur rendent ce programme passionnant. Un Must.

SCENARIO 34 et
GRAPHISME 67 et
COMMANDES 88 et
DIFFICULTE 91



HACKER II

Amiga ST SYSTEME Amiga/ST
Activision EDITEUR Activision
1 JOUEURS 1

Entrée en scène d'un logiciel typiquement américain. Les marchands de logiciels ont découvert une arme redoutable pour attirer le joueur : le scénario. L'équipe de développement de ce jeu a su tirer parti de cette arme sans se cacher dans une base militaire impénétrable ou dans une base secrète. L'histoire est simple : A.A. a vu venir de l'affaire et a réussi à introduire sur place 3 robots et une machine de communication multi-téléphonique qui permet de gérer plusieurs caméras disposées dans tout le complexe. Votre rôle dans tout ça : vous êtes le meilleur spécialiste mondial en sécurité informatique, et

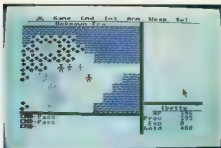
le gouvernement américain fait appel à vos services. A l'aide de votre ordinateur, muni par satellite, vous contrôlez le système de caméras pour repérer les lieux et les rôles de surveillance et vous dirigez les robots à la recherche des documents.

Il vous faudra faire un plan et noter les heures de passage des gardiens. Si vous ne voulez pas que vos robots soient réduits en bouillie.

Hacker II est assez difficile, vous progresserez par étapes, à prendre étant d'assimiler par la terminologie des commandes. Après, à jeu devient très amusant et particulièrement réaliste.

GRAPHISME 83am 81st
SONORITE 85am 75st
INTERET 78am 77st

81am 71st GRAPHISME
84am 74am SONORITE
74am 74st INTERET



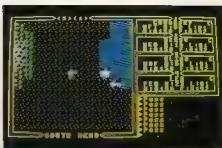
ULTIMA 2

Ultima est le premier jeu de la série disponible pour le ST. Dans la première partie, le spicier Mondain avait été tué, mais son acolyte, la sorcière Minax commence à faire parler d'elle. A vous de le retrouver. Vous créez votre personnage selon de nombreuses caractéristiques et ensuite vous vous lancez à l'aventure. Le jeu comprend de multiples tours et donjons, villages, cinq périodes temporelles et près de dix planètes auxquelles viennent s'ajouter les villes et châteaux. Le ver-

79th SCENARIO
1761 GRAPHISME
6841 COMMANDES
D et DIFF. CULTE

ST SYSTEME Amiga ST
Système On line EDITEUR Origin System
1 JOUEURS 1

sion ST est optimisée par l'utilisation de la souris, ce qui est très agréable. Le personnage se promène sur le monde et doit combattre de nombreuses sortes de monstres. Quand il rentre dans un bâtiment, il y a un zoom et une ville représentée par un carré sur la carte se transforme en une ville complète avec ses boutiques, ses habitants, etc. Il vous faudra utiliser des chevaux, bateaux, avions fuselés et portes temporelles pour finalement détruire Minax. « Le graphisme s'il n'est pas adapté au ST est assez clair et malgré le son presque inexistant, Ultima II reste un bon jeu.



ULTIMA 3

Ultima III fait une nouvelle fois rebondir le scénario de la série. Mondain (Ultima II) et Minax (Ultima III) avaient eu un enfant. Un enfant ou une chose, personne ne le sait. Le but du jeu est de débarrasser le monde de cet infâme chose nommée Exodus. L'originalité de ce troisième épisode vient très certainement du fait que ce n'est plus un seul personnage que vous contrôlez, mais une équipe de quatre, ce qui vous permet d'avoir des personnages combattants, et d'être les magiciens. Il n'y a plus plusieurs espaces temporels, mais

le monde est beaucoup plus grand que celui d'Ultima II. Les monstres sont plus vifs, et les caractéristiques des personnages aussi. Puisqu'il y a un plus grand choix dans les classes, le jeu est assez difficile et demande vraiment beaucoup de temps. Le graphisme haut en couleur et permis d'animation ainsi que les très belles musiques qui accompagnent constamment le jeu ajoutent encore un plus à ce superbe programme. Un must.

SCENARIO 63 ans si
GRAPHISME 60 ans si
COMMANDES 69 ans si
DIFF. CULTE D et



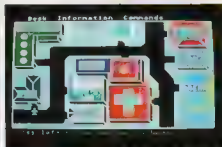
ROADWAR 2000

Un virus a été introduit aux Etats-Unis par des fanatiques, et une partie de la population a été décimée. La situation n'est pas brillante, d'autant plus que le pays doit subir les bombardements d'engins atomiques. Les radiations ont provoqué des mutations de la population, et de dangereux mutants sont apparus, se joignant aux envahisseurs dans l'anarchie la plus complète. Pour mettre de l'ordre, le gouvernement a besoin d'un homme, et cet homme, c'est vous. Vous dirigez votre gang, voyagez de

80 ans si SCENARIO
74 ans si GRAPHISME
64 ans si COMMANDES
F ans si DIFFICULTÉ

Amiga ST SYSTEME ST
SSI EDITEUR Origin System
1 JOUEURS 1

villes en ville à travers les Etats-Unis. Vous partez à la recherche d'équipements divers et d'un véhicule et entrez en contact avec la population locale pour recruter de nouveaux membres afin de renforcer votre gang. Toutes ces actions sont ponctuelles de combats contre les gangs ennemis, les mutants, les envahisseurs et les cannibales. L'utilisation de la souris permet de déplacer aisément votre gang sur les routes des Etats-Unis et rend le jeu agréable. Pour les combats, vous choisissez entre option rapide ou stratégique (assez complexe). ROADWAR 2000 est un très bon jeu de rôle et de stratégie, facile à manœuvrer, bénéficiant de bons graphismes, de musiques et de bruitages bien adaptés.



AUTODUEL

Autoduel est l'adaptation du célèbre jeu de plateau Car Wars. Celle-ci est très bonne puisque, partant d'un jeu simple, les auteurs ont rajouté un scénario intéressant et surprenant, ainsi que les plaisirs apportés par arcade. L'époque, c'est le futur et l'action se déroule sur les routes. Dans cette ambiance à la "Mad Max", vous créez votre personnage puis votre voiture. Ensuite, à vous de faire des combats dans les arènes et de les gagner, d'accomplir des petits jobs, pour finalement vous faire remarquer par le FBI et réaliser la quête principale. Si le scénario n'a pas été revu pour ST, puisqu'il descend tout droit de la version Apple, l'intérêt est tel que l'on ne peut s'empêcher de jouer éternellement à Auto-

duel. On peut voyager sur toute la côte est des Etats-Unis, et le trajet de ville en ville se fait presque en temps réel (il faut bien dix minutes de conduite pour aller d'une ville à une autre), toutes les routes sont représentées en détail, et vous devez être constamment sur vos gardes car les pirates de la route sont partout. Heureusement, vous pouvez équiper votre voiture de mitrailleuses, lance-flammes, roquettes, largueur d'huile, de clous ou de mines et de bien d'autres armes. Par sa diversité de styles (Rôle Arcade Automobile), ce jeu plaira à de nombreuses personnes !

SCENARIO 90 si
GRAPHISME 39 si
COMMANDES 69 si
DIFFICULTÉ D et

PHANTASIE 1

ST SYSTEME
SSI EDITEUR
1 JOUEURS

Phantasie est un jeu de rôle d'heroic fantasy classique au scénario aussi classique qu'il est. Vous formez une équipe de six aventuriers. Vous choisissez leur métier parmi 7 leur race parmi 5 races humaines et 10 races humanoides. C'est en effet une des originalités de Phantasie puisque on peut jouer des monstres. Une fois l'équipe créée, avec leur caractère, avec leur

Dans chaque ville, vous pouvez avoir accès à la banque, à l'armée, à la guilde des aventuriers. Dès que l'on sort d'une ville, une image représentant le régime ou vous vous trouvez apparaît. On peut y voir les villes, les forêts et les montagnes. Les lieux et le monde.

Vous déplacez votre groupe d'écran en écran, tout en combinant les nombreux monstres qui vous attaquent. Le mode combat est tout à fait original et

très réussi. Vos personnages choisissent leurs attaques parmi trois possibilités. Quand tous les personnages ont sélectionné leur action, c'est ce qui a été demandé se déroule sous forme d'une animation. Pendant quelques secondes, les personnages et les pouvoirs se tiennent larcion des sorts. Tout cela en couleur ce qui est très agréable. Le joueur peut ne pas attaquer et fuir ou encore parler avec les monstres.

L'exploration des donjons se révèle passionnante et se rapproche beaucoup des vrais jeux de rôle. L'ordinateur donnant des descriptions sommaires de chaque pièce, ce qui crée une ambiance dans ce mode aux graphismes peu jolis. En effet, on y voit simplement un plan se dessiner au fur et à mesure de l'exploration.

Après quelques heures de recherche, l'histoire se complique et vous avez très vite plus de soucis. Phantasie est



un jeu très complet et se rapproche bien des vrais jeux du genre. Il innove dans certains points tels que la création des personnages ou les combats, mais cela le rend original. De plus, Phantasie fait partie de ces programmes immenses où l'on a jamais l'impression de se répéter. Ceci peut être grâce aux 80 monstres différents que l'on peut rencontrer, à la soixantaine de sorts, ou encore aux soixantes armes disponibles d'un

durée de vie très importante. Un bon programme malgré un scénario lamentable, pour ceux qui ont du temps de libre, ou pour les nocturnes.

SCÉNARIO: 64 st
GRAPHISME: 64 st
COMMANDES: 91 st
DIFFICULTÉ: Mid



PHANTASIE 2

Amiga / ST SYSTEME
SSI EDITEUR
1 JOUEURS

Amiga / ST
Origin System
1/2

Ferronish, une île de grande beauté et magique se trouve juste au sud de l'île de Génor, où se déroule Phantasie. Depuis maintenant 40 ans, un nuage surprenant, le nuage magique, se dresse au-dessus de ses habitants. Selon certains, c'est l'œuvre de Nekedemus, le terrible sorcier. Vous voilà donc repart pour une nouvelle aventure. Vous pouvez reprendre les personnages que vous avez conduits dans Phantasie 1. Le

transfert leur fait perdre leur expérience, leurs sorts ne divinisent, et la plupart des objets magiques. Le système de jeu est identique à Phantasie 1, si ce n'est qu'en combat, vous aurez désormais la possibilité de lancer des pierres à l'adversaire. On est déçu de ne voir aucune nouvelle classe de personnages, pas de nouveaux sorts et pour ajouter aucun autre monstre. Le scénario vous oblige toujours à remplir une multitude de missions pour réussir. Sachez qu'ici il vous faudra trouver des amulettes et une arce enchantée. Plus mûre et plus difficile que son prédécesseur, Phantasie II reste un bon jeu de rôle.

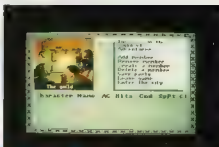
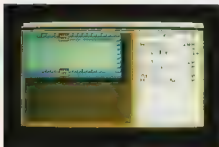


OGRE

Le scénario, futuriste, se déroule au vingt et unième siècle. Vous dirigez un poste de commandement et votre but est de défendre de toute attaque. Un jour vient l'Ogre, un char cybernétique une machine de guerre entièrement contrôlée par ordinateur, un robotateur à l'intelligence inférieure, qui ne connaît que la destruction et ignore la peur. Si vous disposez bien de diverses troupes d'infanterie, de chars plus ou moins gros et plus ou moins rapides, aucun n'a la puissance de l'Ogre. Vous créez votre propre terrain. Les éléments de la sonde, vous pouvez prendre plus de plaisir que le programme ne vous en aura

pas, mais vous aurez toujours peu de chance de gagner la bataille. Le facteur chance n'intervient jamais et il faut donc user de stratégie pure. Il vaut mieux élaborer une tactique bien précise, et prévoir plusieurs coups à l'avance. Ogre est un bon programme, très agréable à jouer, le sonar permettant d'observer toutes les actions différentes très facilement. Le jeu alterne phases de tir et phases de déplacement comme dans un wargame classique.

GRAPHISME: 84 am st
SONORITE: 61 am st
INTERET: 50 am st



TRILOGY OF APSCHAI

TriLOGY of Apschai n'est autre qu'à la compilation des trois programmes de la série Apschai, qui furent certainement parmi les premiers jeux de rôle sur ordinateur. Votre personnage est créé soigneusement lors de votre première partie. Après avoir marchandé votre équipement à l'auberge, vous choisissez un des trois donjons. Alors, l'aventure commence. A chaque tour,

14 am et SCENARIO
51 am et GRAPHISME
21 am et COMMANDES
Fam et DIFFICULTÉ

Amiga ST SYSTEME
Epyx 1 EDITEUR
JOUEURS 1

vous pouvez soit avancer, soit chercher, soit trapper, ou encore utiliser un objet. Les différents monstres sont assez nombreux pour que l'exploration soit intéressante. La graphisme n'est pas trop mauvais, mais le son par contre est lui presque ridicule ! Le principal défaut du jeu reste qu'il est limité. En effet, chaque donjon est fini et rien n'y change, même pas l'endroit où l'on rencontre les monstres, une fois repérés les principaux pièges, ça devient vraiment facile, et la durée de vie du jeu s'en ressent.

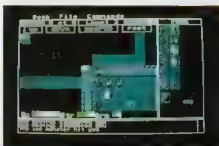
Amiga ST SYSTEME
Electronic Arts 4x
JOUEURS 1

La ville de Starke Bay est aux mains de Mangar, un sorcier méchant qui traîne derrière lui une bande de monstres aussi bêtes que méchants. A l'auberge du village, les langoustes vont bon train et un ou deux personnages s'unissent et décident de vaincre Mangar. A vous de les conduire à victoire, en tenant compte de leurs talents et de leurs faiblesses. Quand vos aventuriers auront quelques argent, essayez de les équiper d'armes efficaces et si l'un d'eux est gravement blessé, des malins pourront le soigner. Imposant, franchement bien.

THE BARD'S TALE

Sûr, n'attendez pas qu'il meure car les résurrections sont hors de prix. Bard's Tale est un jeu de rôle étonnant. Les graphismes font vraiment honneur à Amiga, les personnages vivent et se meuvent, que du bon, est un jeu vraiment à lire.

GRAPHISME: 93am
SONORITE: 92am
INTERET: 94am



ALTERNATE REALITY

Ce programme est une adaptation pour le ST d'un programme déjà connu sur les 8 bits. Vous êtes dans une ville médiévale que vous devez explorer de fond en comble. Le programme vous montre exactement ce que voit votre personnage, ce qui est à dire une vue en trois dimensions qui nécessite une certaine habitude pour les

64 am et SCENARIO
77 am et GRAPHISME
80 am et COMMANDES
D am et DIFFICULTÉ

ST SYSTEME
Datasoft 1 EDITEUR
JOUEURS 1

déplacements et, surtout, au à la souris. Nombreux personnages et monstres se dissèment contre vous dans cette ville où votre personnage évoluera en tactique, mais aussi en alignement. Un plan très précis à compléter soigneusement avec la bête du jeu, ce qui permet de pouvoir explorer la ville de manière ordonnée.

Six autres disquettes viennent s'ajouter à celle-ci et vous permettent de continuer à jouer votre personnage, ce qui donne au jeu une durée de vie très importante qu'il possède déjà sans ces additifs ! Un excellent jeu de rôle !

Amiga ST SYSTEME
Epyx 1 EDITEUR
JOUEURS 1

Bienvenue dans le donjon du destin, à la recherche de la fameuse amulette de Vindor ! Les 26 souterrains différents à chaque partie que vous devez traverser, vont mettre à l'épreuve vos talents de Voleur. Des monstres de plus en plus terrifiants menacent votre vie, votre argent et vos amours. Les objets disséminés dans les grottes, parchemins, potions, anneaux, etc., tantôt vous aideront, tantôt entraveront votre quête.

Cet excellent jeu de rôle est moins simple qu'il n'y paraît à première vue, il se situe sur la conscience d'un cinéaste plein à ras

ROGUE

bord d'aventuriers malchanceux ! et seule expérience acquise au fil des jours permet d'arriver au but. Heureusement, les malheurs, les scores inscrits sur la disquette vous poussent à de nouvelles expéditions. Quel dommage que l'on n'ait pas de bruitage ! A quand la prochaine version, M. Epyx ? Le version Amiga est assez décevante, graphisme confus et lourdeur de mouvement.

GRAPHISME: 45am 80st
INTERET: 68am 85 st



BALANCE OF POWER

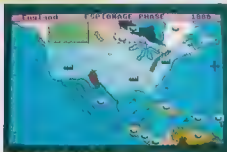
Vous dirigez la plus puissante nation du monde, ou chapelez les Etats-Unis ou l'URSS. Votre but : étendre votre influence politique sans pour autant déclencher la guerre. *Balance of Power* est une simulation de Diplomatie qui veut le détour. Vous jouez contre l'ordinateur après avoir déterminé le niveau de difficulté. La carte du monde se affiche devant vous. Pour chaque pays, on vous donne des renseignements précieux : position politique, capitale, puissance militaire, révoltes, relations avec le monde en 1986. Vous devez définir une stratégie, intervenir politiquement

90am 90st GRAPHISME
99am 99st SONORITE
100am 100st INTERET

Amiga / ST SYSTEME
Mindscape EDEITEUR
V2 JOUEURS

ment ou militairement à l'étranger, fournir une aide destabliser, tout en ne perdant pas de vue le menace d'une troisième guerre mondiale. L'ordinateur vous répond, en précisant si vous le déterminez les raisons de son choix. Ce jeu recrée bien les difficultés rencontrées par les dirigeants en matière politique : un savoir dosage est nécessaire entre les manœuvres diplomatiques et militaires, car dans un contexte intérieur extérieur très

Je des meilleurs jeux dans sa catégorie



COLONIAL CONQUEST

Colonial Conquest est un wargame où 6 grandes puissances s'affrontent entre 1880 et 1914 dans le contexte de la colonisation des pays du tiers monde. Trois scénarios sont proposés : Un standard, où chaque concurrent régit une grande puissance ; 1880, où les colonies entrent en jeu ; 1914, simulation de la Première guerre mondiale où le Royaume-Uni, la France et la Russie luttent contre l'Allemagne.

93st GRAPHISME
99st SONORITE
100st INTERET

ST SYSTEME ST
SSI EDEITEUR
V2/3/4/5/6 JOUEURS V2

Quand il y a moins de 6 joueurs, l'ordinateur gère les nations restantes, avec un niveau de difficulté de 1 à 5 et leur interaction. Les tours de jeu sont déterminés par trimestres. Il faudra tout d'abord créer des armées, une flotte, renforcer un pays, allié, espionner les bases ennemies, destabliser etc. Ensuite, une phase de mouvement des armées et des flottes conduira à la construction de l'empire. A la fin de chaque tour, un décompte des points perdus ou gagnés est établi.

Colonial Conquest est un jeu dont l'intérêt va grandissant au fur et à mesure de la partie. Les habitués de Wargames de Table ne seront pas déçus.



KAMPFGRUPPE

Vous scrutez l'horizon avec attention. Soudain, vous percevez un bruit mécanique. Les voilà ! Du haut de votre char, vous devez évaluer l'attaquant, ennemi et prendre les bonnes décisions.

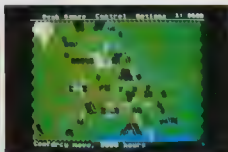
Kampfgruppe est un wargame technique de très haut niveau, s'adressant aux experts en simulation de tank. Il se situe dans les moments décisifs, les combats opposant les blindés allemands et soviétiques de 1941 à 1945. Tous les arme-

ments utilisés durant cette période sont pris en compte. Pour une simulation aussi complète, la facilité d'emploi est une préoccupation majeure. Il est possible de matérialiser à l'écran le champ de vision de l'unité. En plus des quatre scénarios historiques fournis, il est possible de créer ses propres situations. Le programme permet de jouer à 2 ou seul contre l'ordinateur qui contrôle un ou l'autre camp.

Un must pour les amateurs de wargames.

GRAPHISME: 60am

INTERET: 88am



GREAT BATTLES

Great Battles est un wargame à multi-scénario représentant les grandes batailles du passé : Waterloo et Austerlitz, mais aussi la guerre de sécession. (On en a pour son argent !). Au point de vue de la présentation, l'écran : le plateau de jeu semble assez grand, car on aurait pu s'attendre à mieux. Mais on oublie pas qu'il s'agit d'un wargame et non d'un jeu d'arcade. La carte est découpée en hexagones afin de mieux visualiser le déroulement stratégique. Des couleurs très précises sont utilisées pour définir chaque décor, les cours d'eau, les régions boisées, les routes praticables, les reliefs géographiques et enfin les infrastructures humaines. En

un mot, tout est fait pour que le jeu soit réussi et prenne en compte tous les détails stratégiques. Les points représentent des armées, sont définies, mais qu'on a pour un infanterie, d'un carré pour artillerie, d'un triangle pour les leaders et enfin d'un drapeau, pour le Général. Le drapeau est le but de toutes les batailles et sa prise de scène la fin d'un combat. Les options ainsi que les contrôles sont très simples. En conclusion, Great Battles est le type même du wargame sur ordinateur. C'est un adversaire redoutable, sans pitié et calculateur très complet. Un jeu pour tous les amateurs de charges héroïques.

GRAPHISME: 78st
SONORITE: 87st
INTERET: 89st



PEDAGOGIE

du Participe Passé

Le besoin ou la nécessité d'apprendre sont plus que jamais à l'ordre du jour.

Des programmes réellement dédiés à la pédagogie à ceux qui le sont accidentellement (jeux d'aventure en anglais qui obligent à travailler cette langue), les capacités pédagogiques des machines électroniques ne peuvent être niées. Alors pourquoi cette catégorie reste-t-elle si pauvre en nombre de programmes disponibles, ou si pauvre en qualité quand le nombre de programmes s'accroît (Cf. logithèque pédagogique sur Thomeon). La casse-tête de l'oeuf et de la poule trouve ici une évidente illustration. Qui saurait dire si on trouve peu de programmes pédagogiques parce que le marché est trop petit, ou si le marché est petit parce que les jeux pédagogiques sont d'une pauvreté affligeante. Maintenant que le Plan Informatique pour Tous n'existe plus, toutes les machines se retrouvent à la case départ. Avec celles que nous vous proposons dans ce numéro en part quand même de plus haut.



THE TALKING COLORING BOOK

Amiga **SYSTEME**
JMH Soft **EDITEUR**
1 **JOUEURS**

Vous un logiciel très simple qui permet de dessiner ou de colorier des images déjà existantes. Les 8 couleurs proposées sont un peu faibles comparées au 4096 possibles, mais les jeunes enfants ne se perdront pas dans un dédale d'options.

30am GRAPHISME
50am SONORITE
35am INTERET

Une touche éducative est donnée par le synthétiseur de voix qui nomme les couleurs pour permettre à l'enfant de les distinguer. Mais la langue employée étant l'anglais, ce petit plus n'apportera rien à nos lecteurs.



SPELLER BEE

SYSTEME Amiga/ST
EDITEUR First Byte
JOUEURS 1

Une gentille abeille, Speller Bee, vous présente des jeux de lettres dictées, pendu, anagrammes, mots cachés dans une grille.

Vous pouvez établir des listes de mots et apprendre à Speller Bee comment les prononcer en lui indiquant la phonétique. Cet éducatif permet de permettre aux parents d'aider leurs enfants

en orthographe (anglaise ou française)
Un très bon logiciel

GRAPHISME: 83am 83st
SONORITE: 75am 75st
INTERET: 80am 80st

READ & RHYME

ST **SYSTEME**
Unicorn Soft **EDITEUR**
V2 **JOUEURS**

Dans un environnement d'astres et de fusées, Read & Rhyme est en fait un logiciel de vocabulaire contenant 4 exercices différents.

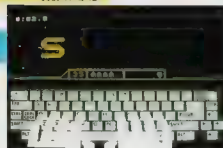
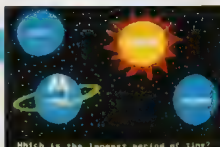
-Rhyming Rockets: 3 mots sont affichés lequel ne rime pas avec les autres?

-Flying Saucer: choisir le mot qui complète une phrase donnée.

Alpha Blast: classer 10 mots par ordre alphabétique.
Rhyming Challenge: trouver un maximum de mots rimaient avec celui qui est proposé.

Bien qu'intéressant avant tout des enfants d'Outre-Manche, ce programme peut convenir à des jeunes lycéens qui apprennent l'anglais.

73st GRAPHISME
25st SONORITE
60st INTERET



KEYBOARD CADET

SYSTEME Amiga
EDITEUR Mindscape
JOUEURS 1

Dans un ciel étoilé, votre première leçon de dactylographie va commencer. Le tableau de bord de votre fusée est un clavier Qwerty ou Dvorak au choix, l'emplacement de vos mains y est dessiné et la lettre ou le mot qui apparaît dans l'espace doit être tapé le plus rapidement possible, avant qu'il n'explose dans votre cockpit.

Les exercices sont très progressifs: routage de lettres dans une rangée, puis de mots, phrases et paragraphes utilisant tout le clavier.

Les scores sont gardés en mémoire et la vitesse de frappe peut être choisie.

Un logiciel de qualité comme Mindscape sert en produire

GRAPHISME: 82am
SONORITE: 38am
INTERET: 80am

FRACTION ACTION

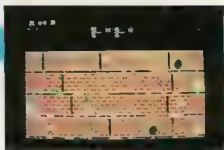
Amiga / ST **SYSTEME**
Unicorn Soft **EDITEUR**
1/2 **JOUEURS**

Vous avez été élu(e) par un méchant professeur. Vous vous entraînez en ce moment dans la cuisine de son château et pour sortir, vous devez répondre aux opérations posées par les garde-barrières. Si vous vous trompez un seul point, vous renverrez en arrière.

Cet éducatif de math teste vos connaissances sur les additions, soustractions, multiplications et divisions de fractions. Les déplacements se font au clavier et le rappel des règles est hélas en anglais.



35am 35st **GRAPHISME**
08am 08st **SONORITE**
50am 50st **INTERET**



FIRST MATH

SYSTEME ST
EDITEUR Nighthawk
JOUEURS 1

Voilà une manière agréable d'apprendre à compter. Tout d'abord les parents fixent le niveau des opérations tolérées (restent très simples avec des nombres de 2 chiffres au maximum), puis l'enfant choisit son jeu (basé uniquement sur les additions et les soustractions) entre les options suivantes : simples opérations où les chiffres sont représentés par des objets, construction d'une scène où chaque bonne réponse ajoute un élément au dessin.

chargement d'un « camion opération » à l'aide d'une grue qui doit choisir la casse correspondante. Le bon résultat First Math est le style d'éducation qui plaît aux enfants : les chiffres sont gros et colorés et les

© 1992 Nighthawk

GRAPHISME 55st
SONORITE 07st
INTERET 65st

THE PERFECT SCORES

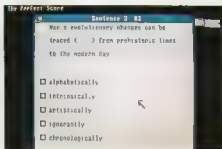
ST **SYSTEME**
Mindscape **EDITEUR**
1 **JOUEURS**

The Perfect Score comprend des séries de tests préparatoires à des examens (le SAT et le TSWF en Angleterre). 10 séries de 10 questions sont proposées, en vocabulaire et en mathématiques.

trouver le contraire d'un mot, chercher l'analogie d'un mot, etc. : chickenegg « chercher le mot manquant dans

une phrase choisir la phrase qui décrit le mieux un texte résoudre des problèmes d'arithmétique (style robinet qui fuit et trains qui se croisent) d'algèbre et de géométrie. Pour chaque question, 5 réponses sont données, à vous de choisir la bonne. Vous avez 3 essais, mais la note finale en tient compte. Ce programme s'adresse à ceux qui ont déjà de bonnes notions d'anglais à partir du niveau classe de 3^e.

10st **GRAPHISME**
65st **INTERET**



FIRST SHAPES

SYSTEME Amiga / ST
EDITEUR First Byte
JOUEURS 1/2

Teddy Bear vous propose de jouer à reconnaître les formes : carré, rectangle, triangle, ovale et rond. Vous pouvez construire des jouets (de la poupée à la locomotive). Pour chaque partie du jeu, Teddy Bear vous demandera quelle forme choisir et il bêtifiera l'objet en conséquence. Les plus belles réalisations pouront être sauvegardées. Deux autres jeux sont également proposés : trouver des paires de dessins

dans une grille de 10 à 32 cases, choisir entre 3 formes celle qui correspond à la définition qu'en donne Teddy Bear. First Shapes amuse les jeunes de 4 à 10 ans. Toutefois, le dernier jeu nécessitera la présence d'un « grand » pour traduire les définitions (l'anglais utilisé est très simple).

GRAPHISME 60am 60st
SONORITE 55am 55st
INTERET 63am 63st

KINDERAMA

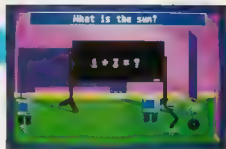
ST SYSTEME
Unicorn Soft EDITEUR
1 JOUEURS

Des gentils robots vont aider les tous petits à faire leurs premiers pas en calcul et en lecture. Ils découvriront les chiffres de 0 à 9, devront résoudre des problèmes

83st :GRAPHISME
25st :SONORITE
77st :INTERET

simples et faire des additions. Sur le clavier, il leur faudra retrouver les lettres de l'alphabet (minuscules et majuscules).

Après, ce sera la récréation, et ils pourront se distraire en construisant le robot de leurs rêves. Destinée aux enfants de 3 à 6 ans, Kinderama est attrayant et bien conçu.



MATH WIZARD

SYSTEME ST
EDITEUR Unicorn Soft
JOUEURS V2

Quatre nouveaux professeurs vont vous enseigner le calcul : le mage qui fait apparaître des opérations, l'arête pêcheur de nombres, le dragon athlète, et le troll qui distribue des cadeaux aux enfants stupides.

Ce programme est bien présenté mais se borne à des séries d'opérations à 1 ou 2 chiffres.

additions, soustractions multiples, divisions

GRAPHISME : 70st
SONORITE : 08st
INTERET : 30st



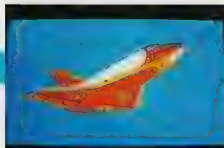
ALPHABYTES

ST SYSTEME
Mission Soft EDITEUR
1 JOUEURS

Pour chaque lettre de l'alphabet, trois mots et un dessin sont proposés. Il faut trouver le mot correspondant au dessin dans un temps variant de 5 à 20 secondes.

Ce logiciel, très limité, ne peut apporter que quelques mots de vocabulaire anglais à un débutant.

15st :GRAPHISME
08st :SONORITE
18st :INTERET



NEW TECHNOLOGY C. BOOK

SYSTEME Amiga
EDITEUR Soft Toolworks
JOUEURS 1

Voici un « livre » de 26 images électroniques, prêtes à être colonisées. Elles se rapportent toutes à des technologies nouvelles : messages interstellaires, thermographie, lasers, cerveau etc. Pour chacune, vous avez accès

à une explication sur l'image elle-même et sur la technologie qu'elle représente. Intrépidement, mais réservé aux anglophones.

GRAPHISME : 30am
INTERET : 40am

DISCOVERY KIT

Amiga
Micro Illusions
1

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Le vaisseau spatial « Dodo » vous transporte dans un monde d'animaux extra-terrestres et est équipé de vous êtes équipés. Vous pouvez le faire égarer et gagner la partie en collectant 12 cristaux de lui. Mais les créatures extraterrestres se sont échappées de leur container et se promènent en liberté, menaçant votre vie. Cette entrée en matière cache un superbe jeu éducatif. En effet, le vaisseau est truffé de portes de contrôle qui ne s'ouvrent qu'en répondant correctement à une question posée. Au départ du jeu vous choisissez

seize entre 3 types d'exercices : Maths (18 niveaux d'opérations),

Spelling (l'ordinateur dit un mot qu'il faut taper au clavier 14 niveaux),

Trivia : vous devez trouver la bonne réponse parmi 4 propositions (8 niveaux).

Le personnage qui vous représente sur l'écran peut être un garçon, Scott, une fille, Katy, un robot, Mek ou un martien, Lotar.

Discovery Kit est d'un graphisme soigné et « parle » avec des voix douces. On aimerait avoir des éducatifs français de cette qualité !



85am GRAPHISME
83am SONORITE
85am INTERET

MATH TALK

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Amiga / ST
First Byte
1



Math Talk propose aux enfants qui commencent à compter des séries d'opérations élémentaires. Un professeur leur parle d'une voix douce (en anglais). Des exercices peuvent être créés, sauvegardés sur la disquette (à l'écran, ils réapparaissent dans un cadre) et même imprimés. On peut ainsi adapter la difficulté au niveau de l'enfant, et l'augmenter progressivement. Une option demande de résoudre plusieurs opérations,

ou de trouver le chiffre qui manque dans un temps limité, ce qui fait faire de gros progrès en calcul rapide. Une présentation sobre mais très soignée fait de Math Talk un logiciel de qualité.

GRAPHISME : 75am 78st
SONORITE : 75am 75st
INTERET : 70am 70st

LYON!

CLEMENT INFORMATIQUE
216 RUE DE CREQUI
69003 LYON

VOTRE REVENDEUR: ATARI 520 ST / 1040 ST
AMIGA 500 / 2000

UNE SELECTION DES MEILLEURS OUVRAGES
UNE SELECTION DES MEILLEURS LOGICIELS

Venez nous rendre visite, nous ferons le reste...

TEL: 72 61 84 28

DONALD DUCK'S PLAYGROUND

Amiga / ST SYSTEME
Sierra On line EDITEUR
1 JOUEURS

Donald est dans une bonne jour... a décidé de construire un parc d'attractions à ses voisins. Pour cela, il doit travailler jusqu'à ce qu'il ait récolté l'argent nécessaire. La rue principale de Donaldville est séparée en deux : à droite se trouvent les employeurs, c'est donc par là que Donald commence. Plusieurs jobs lui sont proposés : sigiller un train, décharger et trier des fruits, ranger des jouets, charger des caisses...

Ensuite, Donald traverse la rue où se trouvent trois magasins (tenus par Minnie, Mickey et Dingo). Il pourra y acheter de quoi composer son aire de jeux. Le parc, une fois terminé, est superbe (il comprend 4 écrans) et l'on peut y conduire Rin, Fifi ou Loulou pour essayer chaque divertissement. Ce jeu, à tendance éducative, offre 3 niveaux de difficultés. Il est à conseiller aux enfants de 6 à 12 ans.



75am 75st :GRAPHISME
70am 70st :SONORITE
75am 75st :INTERET

DECIMAL DUNGEON

Amiga / 6T SYSTEME
Editeur UNIFORM 1/2
JOUEURS

Vous êtes enfermé dans les caves cristallines du donjon. La seule manière de vous échapper est de répondre correctement aux opérations qui vous sont posées. Les créatures qui hantent les cavernes désintègrent les stalgèmes bloquant votre passage quand vous répondez bien, mais dans le cas contraire, une chauve-souris vous poussera dans une trappe. Une fois toutes les stalgèmes

passées, vous pourrez attraper la chauve-souris et sortir. Ce programme éducatif est joliment déguisé en jeu de « plates-formes », mais les déplacements au clavier sont archaïques. Les nombreuses options sur des nombres décimaux sont intéressantes. Seul « point noir » : les règles qui s'affichent en cas d'erreur sont en anglais, et course. Pour enfants de 11 à 15 ans.

GRAPHISME : 50am 35st
SONORITE : 05am 05 st
INTERET : 30 am 30 st



AESOP'S FABLES

Amiga / ST SYSTEME
Unicom Soft EDITEUR
1/2 JOUEURS

Jouez avec les fables de La Fontaine. Plusieurs exercices vous sont proposés : après avoir lu une des douze fables, il s'agit de répondre à des questions de compréhension du texte lues ou est perché e corbeau ? sur une bûche, sur un arbre ou dans un nid ? ou de vocabulaire : trouver des contraires, classer des mots, l'ordre le nom d'un objet représenté, regrouper par paires des images des mots, des verbes conjugués et leur contraction, etc.

une liste de mots est affichée, il faut les raccorder après les avoir regardés rapidement. Il est possible de créer sa propre liste. Aesop's Fables nous prouve qu'éducatif n'est pas synonyme de morosité. L'anglais, ici, n'est pas un handicap : car les fables sont simples à comprendre et pour la plupart déjà connues. La traduction est donc facilitée. Le logiciel conviendra aux enfants à partir de 10 ans, et aura une double vocation : celle de faire connaître les fables de La Fontaine, et celle d'enrichir son anglais.



90am 90st :GRAPHISME
05am 05st :SONORITE
85am 85st :INTERET

Génération 4 THE SURGEON

Amiga
ISM
1
SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

Les passionnés de chirurgie éprouvent bien des difficultés à trouver une âme généreuse qui veuille leur servir de sujet d'entraînement. Heureusement, the Surgeon est là pour les aider. Vous voilà dans la peau d'un chirurgien. Votre premier patient est un certain Thomas Jorwa 65 ans avec des antécédents cardiaques. Un diagnostic rapide, l'opération s'impose. Vous disposez du parfait récès saire de l'homme en blanc : scalpe, ciseaux, pinces, forceps, éponges, sutures, prothèses, diverses injections et solutions, antisepsiques, compresses stériles.

45am GRAPHISME
45am SONORITE
70am INTERET

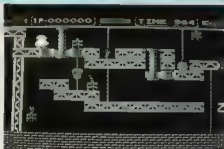
A vous de jouer ! Surveillez bien l'électrocardiogramme, ne vous trompez pas de plaques, coupez au bon endroit mais pas trop profond, comptez les éponges et n'en oubliez pas dans le ventre du malade, nettoyez bien tout ça, recousez, faites vite et c'est gagné. Sinon, vous entendrez un cri de souffrance déchirant et votre patient ressortira les pieds devant. Prévenez vos évocates ! En ce qui me concerne, j'ai de nombreux morts sur la conscience, mais maintenant tout va très bien. J'opère sur rendez-vous. N'hésitez pas à téléphoner à la rédaction si vous avez des problèmes de santé !



R.O.B. (Robotic Operating Buddi) est un petit robot illud

avec la console Nintendo. 2 jeux lui sont déjà consacrés

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS
Nintendo
Nintendo
1/2



Des saboteurs ont déposé dans le laboratoire du professeur Hector des charges de dynamite. Celui-ci affolé, va devoir désamorcer tous les explosifs avant l'heure H. Heureusement R.O.B. est là pour ouvrir à l'aide de 2 gyroscopes, les portes bleues ou rouges qui barrent le route. Le professeur doit se méfier de Smick, le sale oiseau qui cherche à le mordre. Mais Smick est très gourmand, et il suffit de lui jeter quelques navets pour avoir le champ libre.

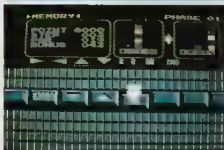
A moins que le malin R.O.B. ne l'écrase sous une porte. Après avoir déminé 40 niveaux le professeur peut enfin se reposer. Mais, chose curieuse il est somnambule et parcourt son laboratoire, inconscient des dangers. Si R.O.B. n'était pas là pour lui ouvrir la route, notre professeur aurait depuis longtemps succombé aux morsures de Smick.

Gyromite est un bon petit jeu de « plates formes » où le robot est utilisé de façon intelligente.

GRAPHISME: 80 ni
SONORITE: 88i
INTERET: 75ni

STACK UP

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS
Nintendo
Nintendo
1/2



Stack Up est composé de 3 jeux, mettant en scène R.O.B. entouré de 5 disques de couleur (rouge, vert, blanc, bleu, jaune).

Le professeur Hector (que vous dirigez) saute sur des cases représentant différentes commandes : tourner à gauche ou à droite, baisser ou lever les bras, fermer ou ouvrir les mains. Le jeu R.O.B. doit exécuter toutes les manœuvres indiquées, au fur et à mesure, jusqu'à ce que les disques soient correctement empilés.

2^e jeu : le professeur Hector inscrit des ordres. Une fois le « programme » terminé, R.O.B. passe à l'action.

3^e jeu : le professeur seul ou aidé d'un adjoint, colore une rangée de touches-commandes poursuivies par les Bugs. Flipper et Spike qui assistent de la faire.

A mi-chemin entre l'éducatif et le stratégie, Stack Up s'adresse plus particulièrement aux enfants de 6 à 12 ans. Tout en les faisant jouer, ce logiciel contribue à leur éveil.

GRAPHISME: 75ni
SONORITE: 70ni
INTERET: 70ni

SOCIÉTÉ

Catégorie disparate qui comprend bien sûr le hasard et de société divers. Elle recueille des thèmes un peu bizarres que l'on a pas sur le marché important cependant, ou la console ou le jeu (aux échecs par exemple) un partenaire et dont vous pouvez en plus.

La plupart des jeux classiques (Bridge, Monopoly, Risk...) sont ou seront développés sur consoles de jeux. Mais le plus grand changement sera l'apparition de nouveaux thèmes sur ordinateur plutôt que la recopie d'existants déjà sur console.



ETE

Or tous les jeux de cartes, de plus tous les autres jeux aux ranger ailleurs. Catégorie cro vous apporte (pour jouer disponible à toute heure, choisir la force. So échecs...) ou de société s sur les micros et certains challenge de ces prochaines s exploitables uniquement sur un écran de jeux carton.





CHESSMASTER 2000

Superbe jeu d'échecs, complet. Ce programme, bien entendu, respecte strictement les règles de la F.I.D.E. Il propose de nombreuses options : 12 niveaux de difficulté (l'un peut combiner à un mode « facile » repris d'un coup, changement de camp, horloge, évaluation d'une position, coups suggérés, impression ou sauvegarde d'une partie en cours, etc. Chessmaster 2000 peut servir d'arbitre ou de professeur, jouer contre lui-même et résoudre des problèmes. De plus, une centaine de rencontres « type » ont été sélectionnées pour être rejouées et analysées.

95am 95st : GRAPHISME
60am 80st : SONORITE
90am 90st : INTERET



XCHESS

Il s'agit d'un des premiers du genre sorti sur ST, aujourd'hui largement dépassé par ses principaux concurrents.

35st : GRAPHISME
25st : INTERET

Amiga / ST
Electronic Arts
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

ST
Psion
1/2

On regrette l'absence d'une « pause » ainsi que le mauvais fonctionnement de la pendule (1 mn correspond à 72 sec réel).

Le jeu est représenté soit à plat (vu de dessus), soit en perspective (3D).

La version ST est parlante, et fonctionne en couleurs ou monochrome.

Côté graphisme, les pièces sont splendides, très travaillées. Leur couleur ainsi que celle de l'échiquier peuvent être adaptées à votre goût et ces modifications mémorisées sur le disquette.

Côté performances, elles sont excellentes (avec une bibliothèque de ouverture de plus de 71 000 positions) et conviennent autant au débutant, qui aura un professeur de qualité qu'au joueur confirmé qui trouvera le partenaire idéal.



CHESS 3D PSION

Échiquier pourtant très présent au débutant. C'est le plus rapide et certainement le plus performant des jeux d'échecs que nous ayons testés.

GRAPHISME: 78st
SONORITE: 10st
INTERET: 92st



Techmate mise avant tout sur la simplicité : très peu d'options, pas de gadget, en face de vous il y a un adversaire et c'est tout.

TECHMATE

très très neutre, dans des tons bleutés qui ne fatiguent pas trop la vue.

Les performances sont assez bonnes. Techmate rééchir vite, ce qui en fait un redoutable adversaire pour les parties « éclair ».

GRAPHISME: 85st
SONORITE: 40st
INTERET: 60st

ST
Xion
1/2

SYSTEME
EDITEUR
JOUEURS

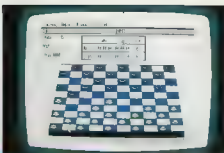
ST
Microdeal
1

Le graphisme est primaire en 3D uniquement.

Le niveau de jeu est médiocre et la résolution de problèmes n'est pas possible.

Vous pouvez choisir entre les blancs et les noirs, fixer pour chacun le niveau de jeu en imposant un temps limite pour toute la partie (un peu comme le « BLITZ »), et éventuellement revenir un ou plusieurs coups en arrière, ce qui est pratique pour étudier des variantes.

Le graphisme des pièces est superbe, l'échiquier est par con-



DAMES SCANNER

Dames Scanner est un jeu de dames en français, comportant de nombreuses options de jeu. Son principal intérêt vient de son graphisme, pas excellent mais qui permet cependant une bonne visualisation du jeu. On peut avoir le plateau de jeu en

45st GRAPHISME
15st COMMANDES
75st NIVEAU

ST SYSTEME ST
Chip EDITEUR Cobrasoft
1/2 JOUEURS 1/2

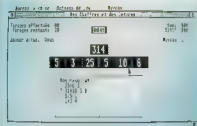
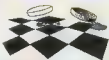
deux ou trois dimensions, ce qui est également agréable. Hélas, le mouvement des pièces n'est pas évident. Au lieu de prendre la pièce à jouer et de la placer sur la case destination, il faut faire tourner le curseur jusqu'à ce qu'il soit sur votre pièce, et dans la direction où il faut jouer. Voilà un moyen bien peu pratique. Et comme en plus l'ordinateur est assez long à jouer et que son niveau est à peine moyen, Dames Scanner n'a de bon que son graphisme.

Dames 3D est un des derniers programmes de dames sortis pour l'Ata-ST. Ce qui frappe à première vue, c'est son graphisme vraiment merveilleux, en noir et blanc, rappelant de beaucoup Amstrad. De plus, le mouvement est vraiment des plus mauvais, car il s'agit de soulever le clavier ce qui est une erreur monumentale. Pour sélectionner une pièce, vous devez cliquer sur le bouton de souris jusqu'à ce que le curseur soit sur votre pièce, puis appuyer sur Return, puis cliquer sur le bouton à nouveau jusqu'à ce que le curseur soit sur la case de destination et appuyer sur Return. Voilà le soft le plus incongru du monde ! Heureusement pour lui, c'est également le meilleur

DAMES 3D

du monde son algorithme de réflexion étant vraiment très bon, et le temps qu'il met à jouer étant très court, le programme est donc particulièrement performant et bat sans conteste toutes les autres programmes du genre. Mais quel dommage quand on a le meilleur programme de dames du monde de lui assigner un graphisme aussi peu clair et aussi ad

GRAPHISME: 19st
COMMANDES: 15st
NIVEAU: 99st



DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Catalogue est très démodé, son téléviseur bien connu, permet de jouer et de s'entraîner à ce jeu. On peut aussi jouer au pendu, un jeu intéressant qui permet de travailler ses connaissances en vocabulaire et en calcul, malheureusement si l'édition ne suit pas. La présentation est celle d'un utilitaire. La séquence Chiffres est très lourde, il faut taper les opérations mais donner aussi chaque résultat intermédiaire. De plus, et c'est fort dommage, aucune vérification n'est faite sur les mots trouvés par le joueur, vous pouvez donc dire des phrases

ST SYSTEME ST
Atan EDITEUR Pressimage
1 JOUEURS 1

à chaque fois, mais impossible de trouver des mots ou faire des fautes d'orthographe sans que l'ordinateur ne vous corrige. A moins de tricher, il est presque impossible de gagner aux Chiffres et aux Lettres. Par contre, il est pratiquement impossible de perdre au Pendu. En conclusion, si vous êtes très fort en français et que vous préparez le championnat de France, ce jeu vous permet d'avoir un bon entraînement dans tous les autres cas.



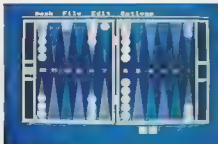
PUZZLE

Puzzle est un jeu qui bien évidemment vous propose de reconstruire une image à partir d'un nombre variable de pièces selon le niveau de difficulté choisi. Le mouvement est très simple, la souris facilite énormément le jeu, donc la difficulté vient directement de l'image choisie, celles présentées avec le programme sont assez simples (mais restent belles tout de même), mais ne vous intéressent, et c'est là l'intérêt du pro

gramme de créer votre propre puzzle puisque le jeu découpe en fait des images hachées, on rapapte que ce programme est très, car il offre excessif en peut vous comprendre que c'est d'un bon petit jeu.

GRAPHISME: 80st
INTERET: 82st

05st GRAPHISME
35st INTERET



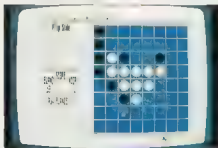
HIPPO BACKGAMMON

Pour ceux qui ne connaissent pas le Backgammon, ou son homologue français le « jacot », précisons qu'il se joue sur une « table » scindée en deux, où sont dessinées 24 triangles. Les adversaires possèdent chacun

66st GRAPHISME
72st INTERET

ST SYSTEME ST
Hippopotamus EDITEUR Artworks
1 JOUEURS 1/2

15 pions qu'ils déplacent en fonction de leurs coups de dés. Hippobackgammon vous permet de jouer contre des « Robots » qui varieront leur tactique au fur et à mesure des parties que vous aurez sauvegardées sur la disquette. Il y a beaucoup d'options : retour en arrière, statistiques, création de nouveaux robots, mise en place d'une position donnée, etc. Hippobackgammon est à notre connaissance l'un des plus complets qui soit sur micro ordinateur.



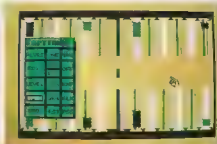
FLIPSIDE

Othello-revers, classique vu de dessus. Voici un des nombreux logiciels présentés sur Atari par Microdeal. Ce jeu, est d'une réalisation très propre. Il possède un grand nombre d'options précieuses pour les personnes voulant s'améliorer. Vous avez le choix entre 8 niveaux. En cas de difficultés, deux options vous permettent d'obtenir un conseil ou de visu-

50st GRAPHISME
70st INTERET

ST SYSTEME Amiga
Microdeal EDITEUR
1/2 JOUEURS 1/2

liser toutes les possibilités de jeu. Vous pouvez aussi à tout moment prendre la place de l'ordinateur, ce qui permet de créer et de résoudre de nombreux problèmes d'Othello. Comme vous pouvez le constater ce jeu est très complet. Mais un joueur de bon niveau le battra assez facilement même au niveau 6. Sachant que le meilleur joueur du monde se fait battre simplement par les meilleurs logiciels de ce genre, vous comprendrez que FLIP SIDE s'adresse plutôt à des joueurs débutants.

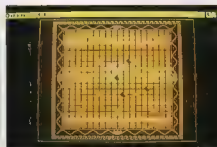


PEGGAMMON

Comme son nom le laisse présumer, il s'agit d'un Backgammon qui a subi un léger « lifting ». Les pions ont été percés en leur milieu, et sont ancrés sur des tiges qui remplacent les triangles de la version officielle.

Cela ne modifie en rien l'intérêt du jeu, mais agrémente le côté graphique. Peggammon est moins complet que son concurrent Hippobackgammon, mais plus agréable à jouer.

GRAPHISME: 65st
SONORITE: 20st
INTERET: 69st

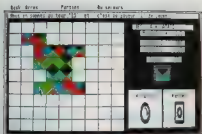


Si je vous dis que le but de ce jeu est d'aligner sur une feuille de papier 6 croix consécutives envers votre adversaire,

QUINETTE

explosent et disparaissent de la grille. Pour gagner, il faut réussir cinq fois cette manoeuvre. Ou bien aligner 5 boules. On joue contre ordinateur après avoir sélectionné son niveau de difficulté entre quelques secondes et plusieurs heures. On peut également faire une partie entre « humains ». Quintette est un jeu de stratégie agréable, très bien présenté et agrémenté de bons effets sonores. Dès les premiers niveaux, l'ordinateur se montre à la hauteur et donnera du fil à retordre même aux plus entraînés.

GRAPHISME: 83am
SONORITE: 82am
INTERET: 84am



PYRAMINOS

Pyrminos est un jeu dont la première qualité est d'être original. C'est bien évidemment une sorte de dominos, mais d'un genre tout à fait nouveau. Chaque domino est un carré dont chaque côté peut être d'une couleur différente. Il y a quatre couleurs possibles : un but du jeu est de faire le maximum de points en plaçant la pièce que vous donne l'ordinateur. Le nombre de points dépend du

75st : GRAPHISME
91st : INTERET

ST SYSTEME Amiga / ST
Pressimage 1/2 EDITION 1/2
JOUEURS

nombre de pièces que touche celle que vous placez. Il est en effet plus facile de faire correspondre votre pièce à une seule autre qu'à quatre ! On peut bien évidemment faire tourner sa pièce à son orientation ne vous convient pas. Le temps de réflexion est limité, et vous devez donc vite trouver où caser votre pièce, sans quoi ce sera au second joueur de jouer, ou à l'ordinateur si vous jouez seul. Le graphisme est bon et agréable bien que le jeu de très bonne qua-



SHANGHAI

Le jeu propose plusieurs variantes et permet de sauvegarder une partie en cours. Shanghai est très simple à comprendre et plait à tous, de 4 à 99 ans (même aux « ent » ordinaires !)

La version Amiga est nettement supérieure du point de vue graphique et restitue parfaitement le relief de la pyramide.

GRAPHISME 97am 65st
SONORITE 20am 00st
INTERET 92am 89st



ARCHON

Archon est jeu de stratégie et de combat, où les forces de la lumière s'opposent, sur un échiquier 8x8, à celles du mal.

Pour vaincre, les forces du mal doivent éliminer les autres, ou confondre 5 cases maltraitées, c'est-à-dire les cases blanches.

Lorsque deux pièces convergent vers une même case, elles doivent s'affronter en combat singulier.

80am : GRAPHISME
93am : SONORITE
90am : INTERET

Amiga SYSTEME Amiga
Electronic Arts 1/2 EDITION 1/2
JOUEURS

dans une arène. Elles peuvent marcher, voler et se téléporter, et elles ont une puissance différente, qui varie selon le couleur de la case occupée. Les assaillants attisent à coups de gourdin, d'épées (pour les plus faibles) ou lançant des rochers, du feu et même des sortilèges. Ce jeu a été magnifiquement bien adapté sur Amiga, l'animation et le bruitage sont bien réussis et contribuent à l'ambiance fantastico-médiévale du jeu. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou contre un humain et attribuer à vous-même ou à votre adversaire un handicap, ce qui permet de s'entraîner ou d'affronter un débutant sans s'ennuyer.



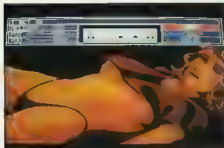
ARCHON 2 ADEPT

Il a relevé un gros défaut dans Archon II : l'adept, c'est le sort Apocryphe, qui permet de n'importe quel moment de mettre en jeu l'issue de la partie sur une seule bataille, ce qui avantage bien entendu le joueur qui est en mauvaise posture. On peut bien sûr, si l'on « entre » humains », faire abstraction d'un commun accord de ce sort. Plus complexe que le premier Archon, Archon II exige beaucoup d'entraînement pour gagner contre l'ordinateur même en sélectionnant l'handicap maximum à celui-ci. A conseiller pour 2 joueurs.

GRAPHISME : 85am
SONORITE : 93am
INTERET : 73am

Dans ce « tome II » d'Archon, le maître du Ordre affronte la maîtresse du Chaos (ma femme aurait préféré le contraire) dans un écran composé de 4 zones, le jeu s'arrête et le tour.

Le but du jeu est sensiblement le même : éliminer l'ennemi ou contrôler les six zones signifiantes. Ici, chaque camp est dirigé par 4 « adeptes » qui peuvent lancer des sorts dont le principe est d'appeler à la bataille toute une batterie de monstres ayant chacun un élément préférentiel et des armes assez spectaculaires, comme la sirène qui chante pour attirer l'ennemi, ou le Gorgon (genre Cyclope) qui paralyse son assaillant du regard.



STRIP POKER

Les amateurs de cartes et les amateurs de nanas ne peuvent pas manquer ça ! Artworks leur propose de déshabiller Suzi ou Méliana tout en pratiquant leur jeu favori. Votre adversaire (ou si vous préférez votre partenaire) est allongé devant vous. Comment peut-on jouer sérieusement dans une telle posture ? Elle est joie.

72am 70st : GRAPHISME
60am 20st : SONORITE
68am 66st : INTERET



Amiga ST SYSTEME Amiga ST
Artworks EDITEUR Golden Games
1 JOUEURS 1

Mais ne vous laissez pas désemparer par ses charmes : la partie ne fait que commencer. Surveillez plutôt vos cartes qui apparaissent également à l'écran. Au poker, le psychologue compte souvent plus que la chance, alors si vous avez une bonne main, n'affrayez pas la belle par une trop forte mise, elle se dégoûtera ! Un petit coup de bluff de temps à autre peut rapporter gros.

A chaque fois qu'elle perd 100 Fr, votre adversaire se découvre d'un vêtement et recouvre à nouveau son capital. En ce qui vous concerne, vous êtes soumis aux mêmes règles (libre à vous de tricher !). Les graphismes sont bons et les animations faciles à diriger. La version Amiga est parfaite, et vous constaterez que des demoiselles ne sont pas toujours très far-play quand il s'agit de se déshabiller.



HOLLYWOOD POKER

Choisissez votre adversaire pour une partie de Strip Poker. Isabelle, Lorenza, Denise ou Stéphanie, elles sont toutes charmantes, mais ne montrent pas facilement leurs « atouts ». Vous commencez le jeu avec 100 Fr en poche et la mise initiale est de 5 Fr. Attention, dès que vous perdez votre capital, la partie est terminée. Par contre, si la chance est avec vous, du si-

vous êtes un bon buiffeur, vous gagnerez un par un tous les vêtements de votre adversaire, idéalement, quoi habiller votre petite amie de pied en cap. Les photos et musiques digitales sont de bonne facture et contiennent beaucoup d'intérêt du jeu. (Dommage que la version ST nous oppose de déshabiller des Peaux Rouges. Pousser la chauderie et servez les cocktails à partir comment ?)

GRAPHISME, 80am 40st
SONORITE, 76am 85st
INTERET, 72am 66st



BRIDGE PLAYER 2000

Nous savions déjà que nous n'étions pas à la veille de voir paraître sur le marché un bon programme de bridge (les deux meilleurs étaient actuellement sortis du niveau 3^e série brilla). BRIDGE PLAYER 2000 joue le système ACOL (avec option pour le sans-atout 18-18), ce qui est déjà un handicap en France où la majeure conquiert

Un autre exemple : vous ouvrez en sud en 4^e position de 1 trèfle avec 15 points 4-3-3-3, l'ordinaire répond en nord 1 cœur, vous rebotez à 1 pique, votre majeure quatrième et il passe avec.

P 0983
C 10842
K 198
T 07
Bien sûr il ne connaît pas les enchères de contrôle, et il passe allègrement sur les cue-bids. Quel l'expert rigole le joueur moyen réformiste le disputant au bout de huit donnes, quant au débutant il faut surtout un INTERDIT d'acheter ce logiciel, il prendrait de trop mauvaises décisions. Rajoutez à cela le graphisme réellement affreux de ce soft, et vous voyez à tableau.

GRAPHISME 07
COMMANDES, 54st
NIVEAU: 05st



CARDS

5 jeux de cartes, 3 jeux d'Argent, Black Jack, Poker, Carré, et Cribbage, et 2 Réussites, Solitaire et Kordike.

47st : GRAPHISME
53st : INTERET

ST SYSTEME ST
Microdeal EDITEUR CP Software
1 JOUEURS 1

L'ordinateur décidément n'en rate pas une ! Et après les Echecs, les Dames et le Backgammon, le voilà qui s'attaque au bon vieux jeu de cartes. L'ambiance y perd un peu, et certains n'aiment pas. En ce qui me concerne je me laisse faire de temps en temps, ça dédramatise bien.

est le système de référence. Si ce n'était que cela, on pourrait encore s'en accommoder, mais malheureusement ce logiciel est nul au jeu de la carte, nul en défense et nul en annonces ! Un exemple : il ne connaît pas le 2 fait non forcé de manche, vous ouvrez de 2 cœurs et il passe avec 8 points et le fit



VEGAS GAMBLER

Vegas Gambler est une compilation de quatre jeux d'argent bien connus : - La machine à sous. A l'aide de la souris vous introduisez vos pièces dans la fente (vous pouvez jouer de une à cinq lignes), vous tirez la manivelle et c'est parti ! Il existe 12 combinaisons gagnantes. Le graphisme des cartes est superbe, et le jeu est assez intéressant, tout en restant simple.

- Le Blackjack, jeu de cartes également appelé "21". Vous avez deux cartes au départ, dont vous additionnez la valeur. Vous pouvez en demander une ou plusieurs autres au "banquier", afin de vous rapprocher de la valeur 21, mais sans la dépasser. Après vous, c'est au banquier

de jouer. S'il le surpasse (sans toutefois dépasser 21, c'est lui qui ramasse la mise, sinon c'est vous. Le graphisme des cartes est superbe, et le jeu est assez intéressant, tout en restant simple.

ST SYSTEME ST
LDW EDITEUR LDW
1/2/3/4 JOUEURS 1/2/3/4

- Le Poker. L'ordinateur vous donne cinq cartes. Vous choisissez celles que vous désirez garder, puis l'ordinateur vous change les autres. Si vous avez une combinaison gagnante (paire, brelan, full...), vous êtes payés en conséquence.

- La Roulette. A l'aide de la souris, vous placez sur le tapis vos jetons pour parier. Toutes les possibilités de mises sont présentes. La simulation est très bien réalisée.

Les jeux proposés par Vegas Gambler sont simples et bénéficient de bons graphismes. Pour les "flambeurs" ruinés ou tous les amateurs de jeux de hasard.

60st :GRAPHISME
71st :INTERET

Génération 4



VEGAS CRAPS

Les règles, mais il vous faudra les relire plusieurs fois avant de tout assimiler. Une fois que l'on a compris le système, le jeu se révèle il est vrai, assez excitant.

GRAPHISME: 52st
INTERET: 61st

Le craps est un jeu assez complexe, pratiqué dans les salles de casino aux Etats Unis et au Canada. Il est basé sur le lancé de deux dés sur une table... Tous les joueurs parient contre la banque, et l'on peut jouer soit pour, soit contre le lanceur des dés. Du fait des différents paris et de leur complexité, il faut parfois lancer les dés plusieurs fois pour avoir le résultat d'une mise... Le graphisme est bon. Les 30 pages de documentation expliquent clairement les



HEX

Dans une arène de 19 pavés hexagonaux, vous entrez en compétition avec 12 grands maîtres pour acquérir votre titre de magicien.

Le sommet de chaque pavé change de couleur dès que vous ou un adversaire vous positionnez dessus, et ce toujours selon la même séquence : vert, rouge, violet, bleu, puis de nouveau vert.

Quand plusieurs hexagones contigus sont d'une même couleur, ils sont considérés comme liés, et le groupe ainsi formé ne pourra être modifié que si l'on passe sur tous les pavés qui le composent. Pour gagner une manche, vous devez faire tomber votre couleur, le vert, alors

Amiga / ST SYSTEME ST
Mark of Unicorn EDITEUR Datasoft
1 JOUEURS 1/2/3/4

que votre adversaire tente d'imposer la sienne, le violet.

Ce jeu se déroule en 120 manches. Après chaque victoire, un pouvoir magique vous est proposé. Vous pouvez éventuellement l'accepter et ainsi lutter à armes égales contre vos adversaires qui ne manquent pas d'imagination. Les sortilèges sont très nombreux (plus de 100), mais vous n'en retiendrez que 5 en même temps ; alors soyez sélectifs !

La partie peut être sauvegardée et les meilleurs magiciens apparaissent au tableau d'honneur. Hex est un jeu de stratégie original, où la progression dans la difficulté est bien étagée.



221 BAKER STREET

Il s'agit de l'adaptation sur micro d'un jeu de société basé sur l'enquête policière. Jusqu'à quatre joueurs peuvent confronter leur perspicacité et tenter de résoudre une difficile énigme, choisie parmi une trentaine possibles. Une brève description de l'affaire est exposée dans le mode d'emploi. Vous voilà dans la peau de l'un de vos héros favoris de littérature policière. Sur l'écran apparaît la ville de Londres, où l'action se déroule. (221 Baker Street est l'adresse du célèbre Sherlock Holmes). Chaque joueur, à tour de rôle lance un dé et se déplace dans la capitale en fonction du résultat. Il peut visiter plusieurs bâti-

ments afin d'y recueillir des indices. Afin que les autres joueurs n'en prennent pas connaissance et ne soient pas obligés de tourner sans cesse le dos à l'écran, un système de code peut être utilisé. Le graphisme est joli, le jeu se déroule sans lourdeur, et les 30 énigmes devraient vous occuper agréablement un bon moment. Datasoft a prévu d'ici quelques temps d'autres découvertes avec de nouvelles situations.

scenario: 92st
graphisme: 85st
commandes: 75st
difficulté: d

72am 72st :GRAPHISME
65am 65st :SONORITE
80am 80st :INTERET

ST MAGAZINE A FAIT SES PREUVES ABONNEZ VOUS !



Retrouvez chaque mois dans le magazine, tout, tout, tout, vraiment tout sur le ST. Visitez avec nous les salons internationaux. Découvrez tous les produits nouveaux, en avant-première, ou en banc d'essai complet.

Initiez vous aux saines joies de la programmation dans tous les langages. Ne ratez pas les astuces et les bidouilles qui vous font profiter au maximum de votre machine.

Connaissez tous les domaines que le ST révolutionne, de l'intelligence artificielle à

la musique en passant par le graphisme, la communication... et tout le reste.

Apprenez GEM et le 68000.

Collectionnez les fiches cartonnées.

N'ignorez plus rien des petits problèmes du Stavec le courrier des lecteurs.

Tapez et conservez les listings.

Passer vos petites annonces.

Faites découvrir votre club.

Alimentez votre machine avec les produits

de la Boutique de Pressimage

VIVEZ LE ST AVEC ST MAGAZINE.

TOUT SUR LE ST

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE ST MAGAZINE

ST MAGAZINE No 9

Dossier: Micro-édition
VIP sous GEM
Comment commencer un jeu d'aventure.
AEGIS Animator
Digitaliseur Realizer
Gérer les ressources en GFA
DX Android: Salons musicaux
Intelligence artificielle sur ST
Shiraz SHIVI: l'interview.

ST MAGAZINE No 10

Solution: une gestion commerciale sur ST.
GFA draft / GFA Vector
Créer un jeu en GFA
d8man: dBase 3 ?
Superbase
Calcomat contre K-Spread II
Tablette tactile
Digitaliseur Pro
Pro 24 Version 2.0

ST MAGAZINE No 11

ST Replay
Aladin: l'émulation Mac
Becker text
Initiation au vidéotexte
Téléchargement
Tous les jeux d'aventure ST
Lattice C 3.04
Les interruptions
Safebase: utilisation disque dur
L'aventurier fou

ST MAGAZINE No 12

Le vrai faux catalogue d'Atari
Prolimat: assembleur
Pro Sound Designer
Faites vos cartouches vous-même.
Dossier musique: 32 pages
Comparatif de tous les logiciels musicaux sur ST.
Initiation au LISP
Bidouille: un prolongateur.

PRIX: 25F par numéro. 5 numéros: 110 francs 10 numéros: 200 francs. Les numéros 1 et 2 sont épuisés.

Je commande les numéros 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐

Je paie par chèque bancaire ☐ chèque postal ☐

Je désire recevoir les magazines à l'adresse suivante:

NOM:

PRENOM:

ADRESSE:

CODE POSTAL:

VILLE:

Carte 256 K



F-16 Fighter

Vous êtes aux commandes d'un pilon de combat falcon F-16. Dans cette simulation fidèle, le but de votre mission est de trouver et de démolir l'avion ennemi tout en restant en vol le plus longtemps possible.

Cartouche 1048 K



World soccer

Faites des passes, des corners, etc., dribblez, touchez. Traversez la défense adverse, logez la balle dans le but dans le dos du gardien. Permet aussi des penalties pour départager un match nul.



Enduro Racer

Voliez au dessus des obstacles, coupez les virages en épi à cheveux... dans une course contre la montre du plus haut niveau.

Control Stick

Monette de commande performante pour joueurs exigeants



SEGA®

**LES JEUX D'ARCADES
DANS UN FAUTEUIL**

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU BIEN S'ENTOURER

Cartouche 2096 K



Out Run

Une superbe simulation de conduite. Sapez-vous maîtriser ce bolide sur des parcours variés où accélération, dérapage, freinage s'enchaînent rapidement.



Space Harrier

Sur une planète lointaine, de pitobles petits dragons vivent en paix, jusqu'à ce qu'ils soient menacés par des créatures cruelles. Vous êtes leur dernier espoir.

Pistolet « Light Phaser »



Gangster town

Agent du FBI, vous recherchez un gang. Après vous être entraîné au tir, visiez les ennemis dans des courses poursuites, en ville, dans des bars et des night-clubs.



Light Phaser

PISTOLET INTER ACTIF
LIRE AVEC 3 JEUX

